21

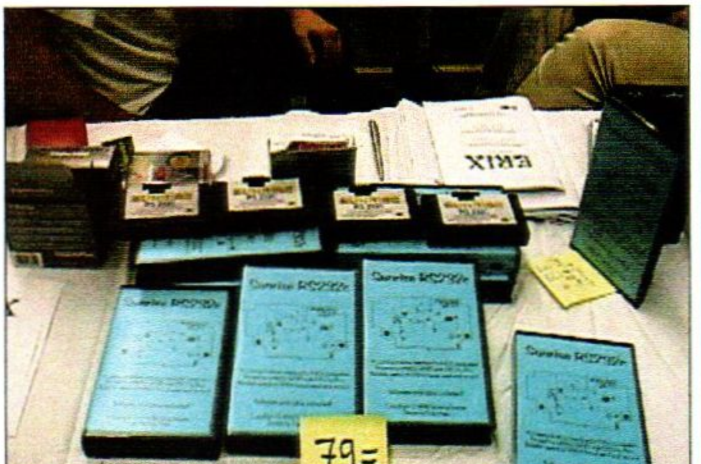
Mei/Juni '98

*f*6,95

XSW-Magazine

- *Pumpkin Adventure 3, de Code-oplossing!*
- *Hnostar Magazine 41*
- *I.C.M. Magazine 28 en 30*
- *MSX World Magazine*
- *The New Screen Demo 2*





- *Tilburg '98*
- *MGF Magazine 16*
- *Pure*
- *100% Music*
- *TCI 5*

- *MSX en Internet (2)*
- *Uitbreiden Sample-RAM MoonSound!*

Sunrise GamesAbonnement

Stichting Sunrise

Postbus 61054, 2506 AB Den Haag

Voor wie is het Sunrise GamesAbonnement (SGA) bedoeld?
Voor iedere MSX 2 bezitter met een dubbelzijdige disk-drive en minimaal 128 kB (RAM) geheugen. Verdere uitbreidingen zoals een FM-PAC, Muziekmodule, MoonSound of harddisk zijn niet noodzakelijk maar worden in de meeste gevallen wel ondersteund.

Wat is er reeds via het SGA verschenen?
Een aantal mooie games zijn al uit het SGA voortgekomen, wat dacht je bijvoorbeeld van: The Shrines of Enigma, Akin, Pumpkin Adventure 3, Match Maniac, Pentaro Odyssey, Be-Bop Bout en The Lost World.

	Normaal	SGA		Normaal	SGA
The Shrines of Enigma	ƒ32,50	ƒ25,-	Akin	ƒ39,95	ƒ30,-
Pumpkin Adventure 3	ƒ47,50	ƒ40,-	Match Maniac	ƒ27,50	ƒ25,-
Pentaro Odyssey	ƒ32,50	ƒ25,-	Be-Bop Bout	ƒ32,50	ƒ25,-
The Lost World	ƒ54,95	ƒ40,-			

Kopen via het SGA is duidelijk goedkoper!
Abonnees op Sunrise Magazine krijgen nog eens 10% extra korting op games van het SGA!

Wat kunnen we op korte termijn verwachten?
Vast staat dat in elk geval CoreDump (de opvolger van Akin) één van de volgende games zal zijn die wij via het SGA gaan aanbieden. Helaas kunnen wij nog geen release datum noemen. Wanneer het spel gereed is, krijgt u 2 à 3 weken van te voren een acceptgirokaart thuis gestuurd.

Het spel Deceptor is definitief van de SGA-lijst verdwenen en zal helemaal niet meer worden uitgebracht.

Uiteraard blijven wij nog steeds op zoek naar nieuwe games die we uit kunnen brengen via het SGA. Hierover zijn wij al in onderhandeling met een aantal groepen en clubs.

Hoe wordt ik lid van het SGA?
Abonnee worden van het SGA is vrij eenvoudig, stuur een briefkaart naar onze postbus om je aan te melden als abonnee. Als abonnee van het SGA neem je minimaal 2 games af, waarna altijd schriftelijk kan worden opgezegd!

-- ScreenShots CoreDump --



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
0412-630653
0654-642288
E-mail: m.broek@tip.nl

Redactie

Maico Arts	0412-690757	maico.arts@tip.nl
Erik Maas	073-5942926	erik.maas@tip.nl

Vaste medewerkers

Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer,
Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

Telecommunicatie

The Games BBS
24 uur per dag, 300-9600 bps
0412-640358

http://www.tip.nl/users/m.broek

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost ƒ35,-. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:			
	Januari/Februari	ƒ35,-	(6 nummers)
	Maart/April	ƒ30,-	(5 nummers)
	Mei/Juni	ƒ24,-	(4 nummers)
	Juli/Augustus	ƒ18,-	(3 nummers)
	September/Oktober	ƒ12,-	(2 nummers)
	November/December	ƒ 6,-	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:			
	A4	(210x297mm)	ƒ25,-
	A5	(210x148mm)	ƒ15,-
	A6	(105x148mm)	ƒ10,-

MSX-NBNO
Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

Rob Hiep, Peter Meulendijks

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

Inhoudsopgave

Redactioneel

Mari van den Broek

Wederom een aardig nummer van XSW-Magazine, al zeg ik dat zelf... Gelukkig hebben we niet te ver hoeven uitlopen met de verschijning van het blad, maar ook niet alles wat in Tilburg is verschenen staat dan ook in dit nummer. We houden wat achter de hand voor de toch wel slappe zomertijd!

Tilburg was voor ons een groot succes, talloze nieuwe abonnees en ook de verkoop van losse nummers liep als een trein. Reden genoeg dus voor ons om maar zo snel mogelijk dit nummer af te ronden!

Over abonnees hoeven we niet te klagen, al zou het aantal schrijvers toch wel beter kunnen! Heb jij nog een interessante tekst? Schaam je niet en bel direct de redactie!

Tilburg '98

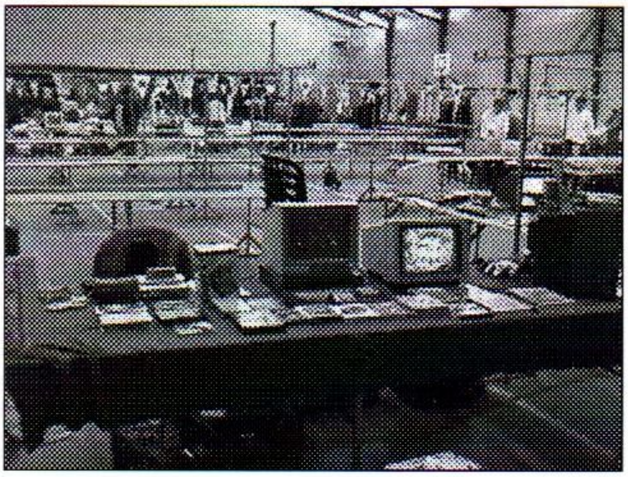
Mari van den Broek

Zaterdag 25 april 1998 was het weer zo ver, de 11e MSX en 1e PC Computerbeurs georganiseerd door het CGV in de Bremhorsthal te Tilburg.

Voor velen van ons waren de voorbereidingen voor deze beurs al begonnen na Zandvoort afgelopen jaar. Maar je raad het natuurlijk al, zelfs in de laatste week voor de beurs moest het meeste werk nog gedaan worden.

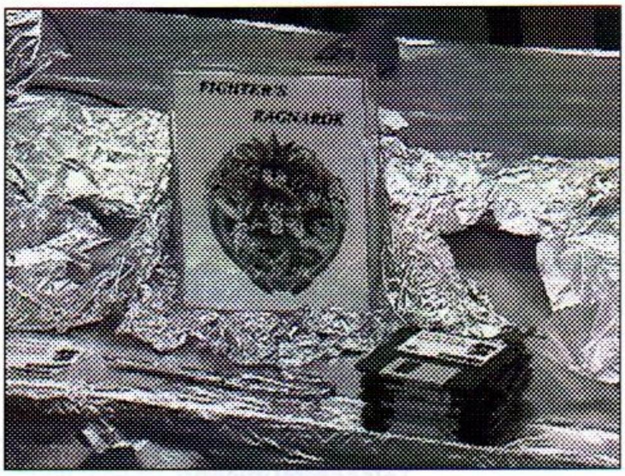


De organisatie van de beurs verliep ook niet helemaal zoals we dat gewend waren. We hadden nadrukkelijk gevraagd om onze stands naast die van Sunrise te hebben, maar toen we het programmaboekje ontvingen bleken we met de rug naar elkaar toe te staan. Behoorlijk vervelend als je een uitgebreide samenwerking hebt in de vorm van een nieuw stukje hardware: de Sunrise RS232c. Gelukkig kon er nog wat gewisseld worden met de stands.



In de week voor de beurs was het echt een gekkenhuis... Disklabels moesten nog gemaakt worden, bugs uit de software gehaald en gewacht worden op post vanuit Spanje waarin onder andere de manuals en de disklabels voor The Lost World zouden zitten.

Zaterdagmorgen om 7.30 zouden we vertrekken. Met passen en meten kregen we alle spullen in de auto gepakt. Zoals gewoonlijk moesten we weer wachten op Erik... Toen deze na 7.30 er nog niet was werd besloten om toch aan de reis naar Tilburg te beginnen alwaar we om ongeveer 8.15 arriveerden en begonnen aan het opbouwen van onze stands.



De sfeer was een beetje gespannen, men wist niet goed wat men aan moest met de aanwezigheid van een bijzonder klein aantal PC-stands. Ook wist men niet of deze aanwezigheid ook invloed zou hebben op het aantal bezoekers voor deze beurs.



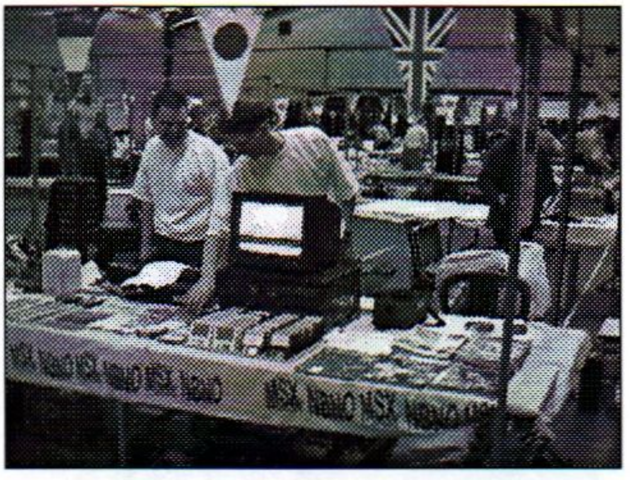
Om 10.00 uur was het nog allemaal vrij rustig, de eerste bezoekers liepen binnen. Van een flinke rij bij de ingang was geen sprake, ik kan me herinneren dat ik wel eens drie kwartier voor de deur heb gestaan voordat ik binnen kon. Hier en daar was nog een lege stand te vinden. Tot onze verbazing was de afvaardiging van MCCM dit keer eens aardig op tijd! Dit zal wel een reden gehad hebben!?

Laten we eens langs de rij met standhouders lopen, maar neem het me vooral niet kwalijk als ik iemand vergeet!

Aurora
Harry Ant's Race Against Time laat nog op zich wachten. Nieuw was wel de promo waarin in elk geval al een kijkje genomen kan worden in een level.

Je kan Harry zelf door het veld sturen. Uiteraard waren de andere produkten ook aanwezig: Ruby & Jade en EXOR.

BaSoft
CD-ROM's vinden tegenwoordig gretig aftrek, ook onder de MSXers. Het maken van een CD-ROM heeft ook weinig voeten in aarde... Wanneer je voldoende files hebt is zo'n CD-ROM snel gebrand. BaSoft bood dit maal de BaSoft BBS Collection aan. Zelfs tijdens de beurs werd het branden van deze CD-ROM's voortgezet!



Compjoetania
Naast een aantal reeds eerder uitgebrachte produkten had men dit keer ook een update voor Compass. Het updaten was niet gratis en men werd verzocht de originele Compass diskette mee te brengen.

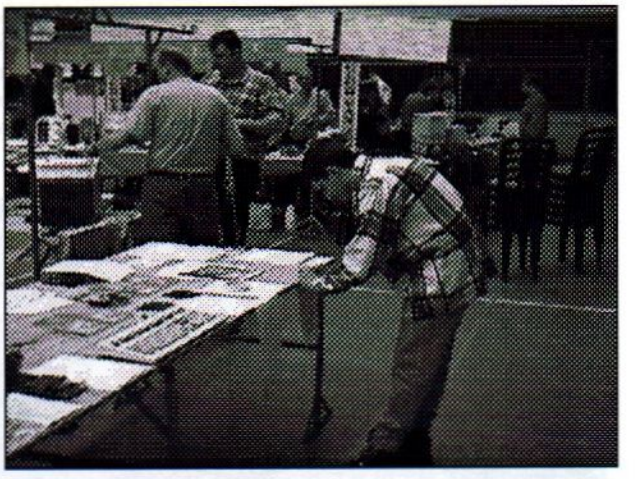
Computer Club Rijnmond
Het CCR zorgde voor een update van PLR. Uit handen van Hans de Goede ontving ik twee exemplaren inclusief de op papier gezette handleiding hiervan. PLR is Public Domain. Naast de demonstratie van PLR ook de promotie van het blad Newsletter.



Computer Gebruikers Vereniging
Het CGV heeft de kans aangegrepen om ook PC bij dit spektakel voor MSX te betrekken. Het aantal PC-stands viel bijzonder tegen, het aantal PC-bezoekers was zelfs nog lager! Er werd diverse software en hardware verkocht.

Datax
De jongens van Datax zitten niet stil. Track 5 was inmiddels al weer uit. Ook werden de "oude" produkten nog aan de man gebracht.

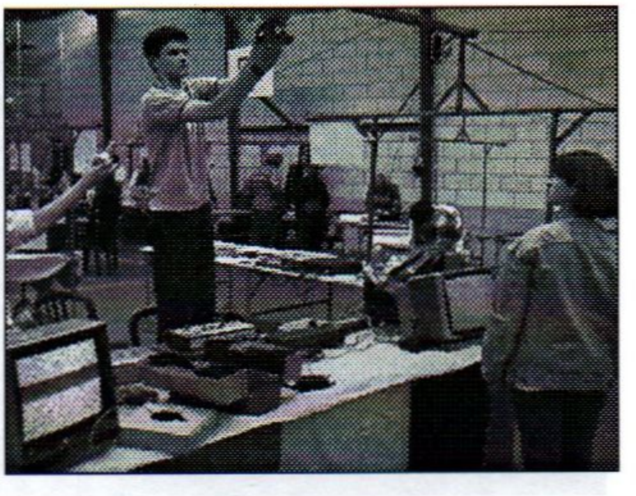
Delta Soft
De stand schuin tegenover ons werd bemand door Delta Soft, een groepje actieve MSXers die puur voor hun plezier aan dit spektakel deelnemen. Nieuw was de promo van Mega Demo IV. Uiteraard waren ook de "oude" produkten nog verkrijgbaar.



Flying Bytes
Het MIDI-programma Meredian heeft inmiddels al weer een update achter de rug. Op de beurs werd dit programma gedemonstreerd en verkocht.

Fony
Fony was dit jaar met slechts één doel naar Tilburg gekomen, namelijk de verkoop van het spel Fighter Ragnarok. De stand was gehuld in zilverpapier. Jammer is het wel dat men niet gedacht heeft aan wat "oude" produkten, die zeer zeker de moeite nog waard geweest waren.

Kenda Software Team
Een redelijke nieuwe groep die naambekendheid probeert te verwerven in Nederland. Deze uit België afkomstige groep brachten onder andere Music Maniac 2 mee naar de beurs.



MCCM
Dit keer redelijk op tijd... De laatste restpartij bladen, CD-ROM en diskettes probeerde men aan de man te brengen. Halverwege de middag werd geprobeerd om de laatste diskettes te slijten bij de overige standhouders.

MSX-NBNO
In hoofdzaak concentreerde we ons op het werven van nieuwe abonnees voor ons blad: XSW-Magazine. Immers zonder abonnees ook geen blad. Verder hadden we uit Spanje nog Unreal World 2 (muziekdisk voor OPL4) en Babel (Tetris kloon!). Uiteraard hadden we nog een voorraadje van eerder uitgebrachte spullen zoals de CD-ROM MegaBytes for MSX en natuurlijk onze PD-disks! Vanuit Spanje hadden we een aantal exemplaren van Hnostar magazine toegestuurd gekregen. De prijs voor dit toch wel heel bijzondere blad hebben we ook omlaag weten te krijgen!



MSX Club de Amsterdammer
De promotie van de vereniging staat voorop, verder werden er nog een aantal "oude" produkten verkocht. Onduidelijk was wel of men voor Tilburg ook iets nieuws had!

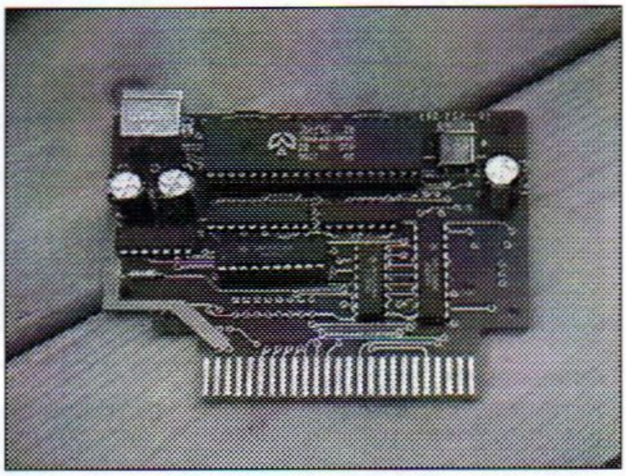
MSX Club Deutschland
Deze groep actieve MSXers stonden naast ons. Naast tweedehands spullen en wat software was het ze vooral te doen om de gezelligheid en de contacten met andere MSXers die gelegd kunnen worden.



MSX Club Drechtsteden
Een vrij rommelig ingedeelde stand met diverse tweedehands computers en monitors. Uiteraard lag er het één en ander aan bladen en software op de stand.

MSX Club Friesland-Noord
Klaas was ook aanwezig, na het ophalen van zijn gratis exemplaar van Hnostar 41 spoedde hij zich weer terug naar zijn stand om overtollige soft- en hardware te verkopen.

MSX Club Vianen
Twee stands vol met hebbedingetjes. Vooral de verzamelaars onder ons van onder andere Konami's weten de weg naar deze stands zeker te vinden. Piet heeft bijna altijd wel de cartridge die je nog zoekt.



MSX Fun Club
De vanuit Zwitserland aangereisde groep demonstreerden een grafeer-machine. Hiermee kon onder andere een MSX-logo op een aansteker gegraveerd worden. Uiteraard bestuurd door een MSX!

MSX Gebruikersgroep Frieslân
De grote afwezigen. Martin en Janny hadden blijkbaar geen zin om vanuit Leeuwarden af te reizen naar Tilburg voor de promotie en verkoop van de diverse muziekdisks die in de afgelopen jaren zijn uitgekomen. Er is sprake van het stoppen van MGF Magazine en het blad MSX-User! Haiko en Edwin zijn wel als bezoekers op de beurs gesignaleerd!

MSX Gebruikersgroep Zandvoort
Al voor de aanvang van de beurs werden we er door Jaap op gewezen dat Zandvoort dit jaar gewoon doorgaat ondanks dat het roddelcircuit wat anders beweerd.

MSX Power Replay
Spanje was ook dit jaar weer vertegenwoordigd. Rafael Corrales meldde zich ook tijdens de beurs bij onze stand voor een gratis exemplaar van Hnostar Magazine. Op de stand een aantal interessante stukjes hardware: 32 bits slotexpander en een PC-keyboard to MSX interface. Achter de stand voor een aantal van ons ook wat interessants. Wat? Vraag dat maar aan de jongens van New World Order!

MSX-Club West-Friesland
Bas Kornalijnslijper had weer een voorraadje tweedehands computers en monitors naar de beurs gesleept. De prijzen waren wat aan de hoge kant volgens sommigen, maar ik heb toch een aantal mensen tevreden naar huis zien gaan met hun nieuwe aanschaf.

New World Order
De tweede CD-ROM was uit, MSX Experience Volume Two. Dit keer zoals te lezen was op de stand: 100% legaal. Naast de verkoop van Volume One en Two ook een aantal CD-ROM's met andere zaken. De heren achter de stand raakten ook behoorlijk oververhit van hetgeen er achter de stand van MSX Power Replay te zien was. Piet Vermeulen wist op het eind van de dag de dame achter de stand van MSX Power Replay naar de stand van NWO te halen.

Omega
Lange tijd voor de beurs werd al aangekondigd dat Omega met een nieuwe muziekdisk zou komen. Niets was minder waar. PURE, zoals de muziekdisk heet bestaat uit drie diskettes vol Techno muziek. De muziek moet voorlopig ingeladen worden in MoonBlaster for MoonSound omdat de replayer niet echt wilde werken. Een patch hiervoor zal spoedig komen.

Paragon
Naast de verkoop van Bomberman 2 zou er een demonstratie zijn van DOME en de MSX Z380. Door alle drukte rond onze eigen stand heb ik dat helaas zelf moeten missen.

Sargon
Defender 5 was weer uit, genieten dus weer van diverse speltips en hints. Naast Defender werkt men ook aan Angel, een arcade-achtig schietspel.

Stichting Sunrise en Sunrise Swiss
Naast de reeds bestaande produkten zoals de Video9000, de GFX9000 en de MoonSound wederom een nieuw stukje hardware, de Sunrise RS232c. Uiteraard was er voor de spelfanaten ook weer wat nieuws, Be-Bop Bout en The Lost World.

Totally Chaos
Naast Totally Chaos Interactive 6 uiteraard ook het MSX Infoblad, de kabelservice en tweedehands hardware. De maker van MSX DOS 2.4x was aanwezig om vragen hierover te beantwoorden.

Ik zal vast wel weer wat over het hoofd gezien hebben, mensen en clubs zijn vergeten te noemen, ofwel nieuwe produkten totaal niet hebben opgemerkt vanwege de drukte rond onze eigen stand en het maken van foto's.

Bijzonder ingenomen waren we met het aantal nieuwe abonnees die we hebben weten te werven voor XSW-Magazine. Misschien dat de kleurencover hiertoe heeft bijgedragen, al mag het stoppen van MCCM niet uitgevlakt worden. Wij gaan ons nu al voorbereiden op de komende beurs in Zandvoort. Wij hopen jullie daar ook weer allemaal te zien.

Pumpkin Adventure 3

- Code-oplossing

Peter Meulendijks

Naast Rieks hebben we Peter Meulendijks zo ver gekregen om het laatste raadsel achter Pumpkin Adventure 3 te onthullen. Tot zover wij nu weten heeft nog niemand de code die verstopt zit in het spel weten te achterhalen, wederom een primeur dus in XSW-Magazine.

Zoals beloofd hier een uitleg over het hoe, wat en waar van de namen die in de verscheidene gebieden verborgen zitten.

Ik zal maar beginnen met het globale idee erachter uit te leggen. Zoals je misschien al wel (of niet) weet is elke naam in het spel geschreven met een bepaald patternblokje (bijvoorbeeld de een is met een muurpatroon en de ander met een waterpatroon geschreven). In totaal zijn 20 namen verborgen.

Het idee is nu om uit elke naam een bepaalde letter te nemen, en al deze letters samen vormen dan een slogan. Deze slogan zorgt er voor nadat je hem op de juiste manier hebt ingevoerd dat je het spel kan beginnen met alles als maximum (goud, level etc.) zodat het vechten echt heel makkelijk wordt en je geen experience meer hoeft te verzamelen.

Welnu, ergens in het spel (te weten in de Temple Cellar) bevindt zich een kamer met daarin allemaal vreemde patterns met daarachter een getal. Dit is de oplossing van het hierbovengenoemde. Via het pattern kun je erachter komen welke naam wordt bedoeld, en het getal erachter geeft aan welke letter van die naam je moet nemen. De code in deze kamer staat reeds op volgorde.

Let Op!
- B = boven O = Onder etc.
- Als we zeggen "Kun je links door de muur" betekend dit dat er in die hele muur slechts 1(!) enkel plekje is waar je door kunt, dus alles goed aftasten.

Hier komen even alle namen met een uitleg waar ze gevonden kunnen worden *[NvdR: voor de duidelijkheid hebben we de betreffende letter die nodig is onderstreept!].*:

TYPE 0 NEGATIVE

In de Sodom Basement. Zie de kaart, het veld waarin de pijp zit, van daar 1 naar rechts en 2 naar boven, in deze kamer kun je ergens links door de muur lopen.

HELLOWEEN

In de Earth Shrine (geen kaart) vanaf het startveld: B,B,R,R,R,O In dit veld kun je links ergens door de bush.

METALLICA
Wind Shrine, zie kaart. Bij de (E) rechtsonder, R,B in dit veld kun je rechts door de muur.

GLENNI DANZIG
Gallery, (geen kaart) Er zijn 2 kamers waarin zich roltrappen bevinden, neem de linkse kamer, hier kun je rechts door de muur.

QUEENSRYCHE
Lunar Maze (zie kaart). Vanaf de Start, L,L,B. In deze kamer kun je links door de muur.

CRIMSON GLORY
Subway (zie kaart). Het veld uiterst rechts onder, dan een veld daarboven, daar kun je rechts door de muur.

IRON MAIDEN
Water Shrine (zie kaart). In het veld rechts van de start (er zit een leegte tussen) kun je links door de muur.

ANTHRAX
Magma Area (zie kaart). Bij het sterretje, 2 velden naar onder kun je links door de muur.

MERCYFUL FATE
Mansion (geen kaart). Ga via de hoofdtrap naar boven en ga 1 veld naar rechts. Hier kun je boven ergens door de muur, er is een bepaalde route (zichtbaar met Area Scanner).

ANNIHILATOR
Weaponshop Downtown. Meteen in het veld waar je binnenkomt kun je rechts ergens door de muur.

MANOWAR
Woods, bij de Lumberjack kun je links door de bossen.

THERAPHY
Caves in Griffith park (zie kaart). Bij de (1) (van het kistje met de spiegel), 4 velden naar rechts. Hier kun je ergens naar boven door het water.

DREAM THEATER
Tower (zie kaart). De rechtse van de drie middelgrote verdiepingen: bij het veld met het kistje 1 naar boven, hier kun je links ergens door de muur.

OZZY OSBOURNE
Hollywood North. Als je via de ladder van het dak van Filips af komt, 1 veld naar links. Hier kun je onder een dak doorlopen. Onder dit dak kun je links ergens doorlopen.

BRUCE DICKINSON
Dark Cave: Als je uit de lift komt, 1 veld naar links. Hier kun je links ergens door de muur heen.

DIO
BH-HQ Basement 1 (zie kaart, bij het startpunt). 2 velden naar links, hier kun je onder ergens door de muur.

TOY DOLLS
Filips (zie kaart). Bij de deur helemaal bovenaan kun je rechts ergens door de muur.

MOTLEY CRUE
Albatros Prison (zie kaart). Het bovenste deel, daarvan het veld uiterst linksonder, hier kun je links door de muur.

KING DIAMOND
Ancient Drain (zie kaart). Het uiterste veld links, hier kun je links ergens door de muur.

SLAUGHTER
Island Esimus, het rotsgedeelte: Er zijn 2 ladders die de rotsen inlopen, neem de meest linkse trap omhoog. Ga daarna nog 2 velden omhoog. In het veld waar je uitkomt kun je nu ergens bovenaan links door de rotswand.

Zo, dat was het. Dan nog een ding: de kamer met de code bevindt zich dus in de Temple Cellar en kan betreden worden door tegen een van de hoofden die aan de muren hangen aan te lopen.

Als je deze goed ontcijferd krijg je de volgende slogan:

VOTE UMAX FOR PRESIDENT

Deze moet je als volgt invoeren: Na de introdemo, als het COMPLETE titelbeeld zichtbaar is (Dus het blauwe achtergrondplaatje met daarover de titel) dient deze ingevoerd te worden ZONDER spaties. Zodra de laatste letter is ingevoerd zal het beeld uitfaden en start het spel. Maak je een fout, dan gebeurd er niets en gaat de demo na een tijdje weer verder.

You Used To Be Faster
Than A Toilet Stop
In Rattlesnake Country

Hnostar 41

Mari van den Broek

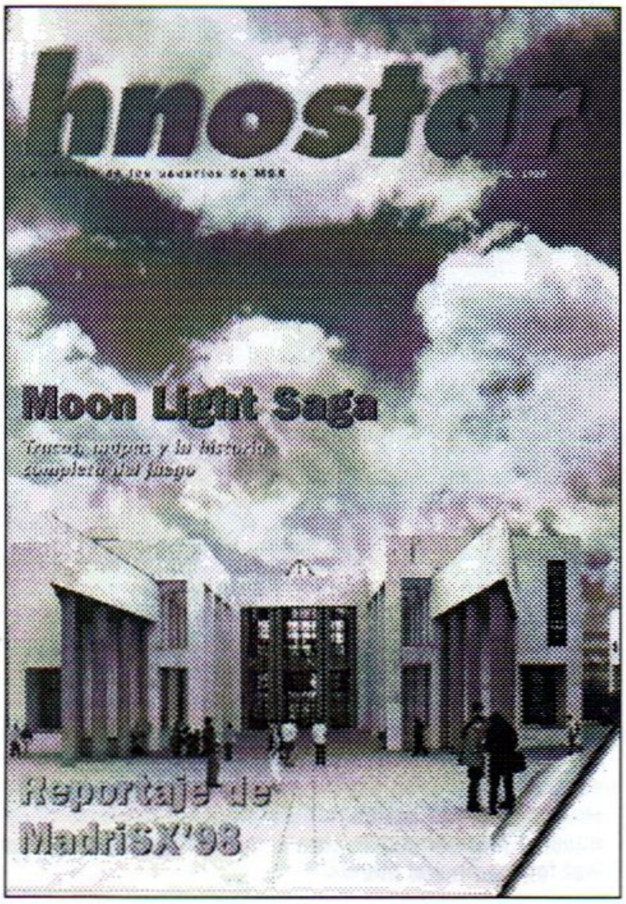
Nummer 41 van Hnostar Magazine was alweer een hele tijd uit, tenminste dat had men ons laten weten via een e-mailtje. Naar Nederland waren nog geen exemplaren verstuurd, simpelweg omdat men ze dit keer niet los maar als pakketje naar Nederland wilde versturen (= goedkoper!).

Donderdag 23 april lagen de bladen bij me in de bus, vergezeld van een briefje met daarop de namen van de mensen die recht hadden op een gratis exemplaar van dit blad. In het pakketje zaten 55 exemplaren van nummer 41 en 25 exemplaren van nummer 40.

Op de voorkant een blauwe hemel met witte wolken en een afbeelding van het gebouw waarin de vierde MSX-gebruikers meeting werd gehouden in Madrid. Vergeleken met de cover van nummer 40 is deze wel heel erg tam.

In "publicaciones" aandacht voor MCCM 90, MSX-Force 2, SD-Mesxes 11, Defender 4, XSW-Magazine 19 en 20, ICM Magazine 29 en 30, FutureDisk 34 en 35 en MSX Fun Journal. Eigenlijk te veel om allemaal op te noemen.

We vervolgen met het beursverslag van de 12de MSX meeting in Barcelona, op 1 november 1997 jl.



Wederom zal duidelijk zijn dat de geplaatste foto's meer zeggen dan het artikel wat er over deze beurs geschreven is. Na Barcelona is Madrid aan de beurt. Talloze Spaanse MSX-groepen hebben hun weg gevonden naar deze meeting. Hnostar Magazine was ook aanwezig. Op deze meeting aandacht voor nieuwe soft- en hardware die in de toekomst zal worden uitgebracht.

Moon Light Saga. De promo van dit spel was een jaar geleden (of was het twee jaar!) te koop op de beurs in Tilburg. In Hnostar Magazine een uitgebreid artikel over dit 3 diskettes beslaande spel met talloze screenshots en maps van moeilijke locaties. Dit soort dingen doet Hnostar vaker... Het spel is alleen geschikt voor MSX Turbo-R en kan geïnstalleerd worden op harddisk.

Alsof één spelbeschrijving nog niet voldoende is vervolgen we Moon Light Saga met Randar 3. Om nu niet het gehele blad met spelbeschrijvingen te vullen heeft men dit artikel opgesplitst in een aantal delen. Wederom talloze screenshots en maps.

In dit nummer een interview met Cas Cremers. Beginnen bij het begin en eindigend bij wat er in de toekomst nog gaat komen, CoreDump is tenslotte nog niet afgerond. Zo kunnen we ook lezen welke MSX games favoriet zijn bij Cas.

Padial is een Spaanse MSX hardware-ontwikkelaar die tot nu toe een paar mooie staaltjes van zijn kunnen heeft getoond. Om maar eens wat te noemen: 32 bits slotexpander. Dit keer aandacht voor het PC-keyboard interface waarmee het mogelijk is een PC-keyboard aan te sluiten op je MSX (voor het geval je toetsenbord het heeft begeven!). Deze hardware heeft wat haken en ogen, maar de ontwikkeling is nog niet beëindigd.

In "From Internet" aandacht voor een aantal HomePages. Ik hoef natuurlijk niet te vermelden dat het hier alleen gaat om MSX HomePages!

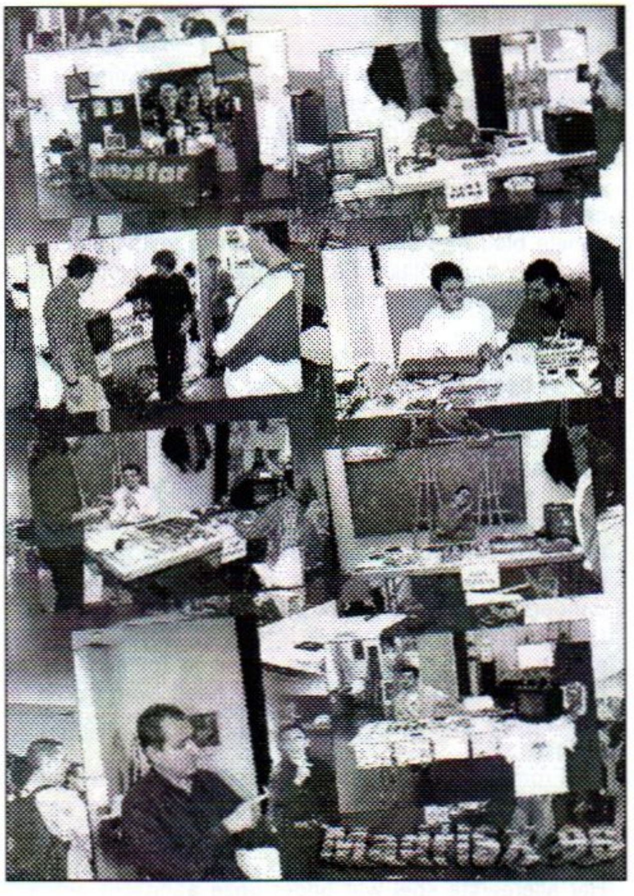
Het allereerste spel wat onder onze aandacht gebracht wordt is Fighter's Ragnarök, een spel van Delta Z wat verkocht werd in Tilburg door Fony. Fighter's Ragnarök wordt gevolgd door Be-Bop Bout, een spel uit de reeks spelen van het Sunrise GamesAbonnement en bij ons wel bekend mag ik aannemen. Van Be-Bop Bout gaan we over naar Arranger IV, een muziekdisk voor de OPL4 afkomstig uit Nederland.

Het spel F-nano2, een 3D-car action game, valt misschien wat tegen. De intro ziet er grafisch perfect uit, maar zodra het spel echt begint lijkt het wel of we zijn teruggevallen in de tijd, screen 3, MSX 1! De rubriek "software" wordt afgesloten met een preview van Pentaro Odyssey 2 en Puddle Land.

In "el club informa" aandacht voor de slechte werking van de IDE-interface, de veranderingen van de abonnement op Hnostar Magazine en FutureDisk en de oproep om vooral samen te gaan werken omdat het anders misschien wel eens slecht zou kunnen aflopen met MSX (weliswaar niet in zoveel woorden geschreven, maar toch!). Ook heeft men plannen om bij het blad een CD-ROM te stoppen, alleen zal de prijs daardoor wel wat stijgen!

Het laatste artikel in dit nummer gaat over de Video9000. De bij dit artikel geplaatste plaatjes zegt genoeg. De kwaliteit van deze digitizer is zeer goed, alleen de prijs-prestatie verhouding is misschien wat scheef. Binnenkort in XSW-Magazine ook aandacht voor dit stukje hoogwaardige hardware voor MSX!

We slaan het blad dicht en bekijken als laatste de foto's van de meeting in Madrid op de achterkant.



Tot voor kort was Hnostar Magazine slecht of geheel niet te koop in Nederland. Inmiddels kunnen we melden dat de prijs van dit blad in de losse verkoop behoorlijk gedaald is, een enkel nummer kost momenteel ƒ8,50 (exclusief verzendkosten). Dit blad is zeer zeker de moeite van het bekijken waard.

Momenteel zijn de nummers 36, 37, 38, 40 en 41 uit voorraad leverbaar.

MSX-NBNO
Molenweg 17
5342 TA Oss
0412-630653/0654-642288

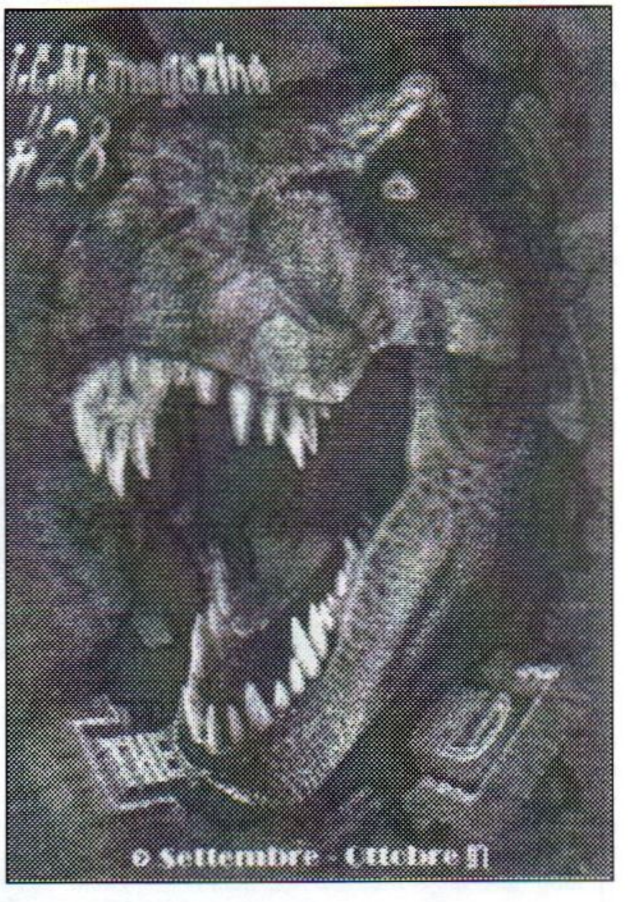
Jeltsin Is Clinton's
OTHER Brother

I.C.M. Magazine

Marc van den Broek

Een behoorlijke lange tijd geleden hebben we eens een uitgave van I.C.M. Magazine besproken. Dat het blad nog bestond wisten we, maar wat er precies van het in Dynamic Publisher opgezette blaadje was geworden wisten we niet.

Via Internet kwam ik in contact met Marco Casali, één van de mensen achter dit blad. Toen ik hem mailde voor het uitwisselen van wat informatie over de Italiaanse MSX scene vroeg ik hem of hij er wat voor voelde om ook de bladen uit te wisselen. Nou ja, zijn Nederlands was net zo slecht als mijn Italiaans, maar dat hoefde niet in de weg te staan. Korte tijd later ontving ik via de post een tweetal magazines...



I.C.M Magazine 28
Dit blad op A5-formaat heeft een kleurencover, al doet de cover van 28 vermoeden dat de drukker enige fouten gemaakt heeft. De cover is wat wazig als gevolg van het feit dat bij de meerkleurendruk de kleuren niet netjes over elkaar gezet zijn.

Het allereerste artikel wat we tegenkomen is een verslag van de MSX beurs in Zandvoort (1997). Als achtergrond op beide pagina's is gekozen voor een zee-zicht. Een leuk idee maar het maakt het lezen van de tekst wel stukken inspannender! Naast een foto van de hal ook wat foto's van wat stands.

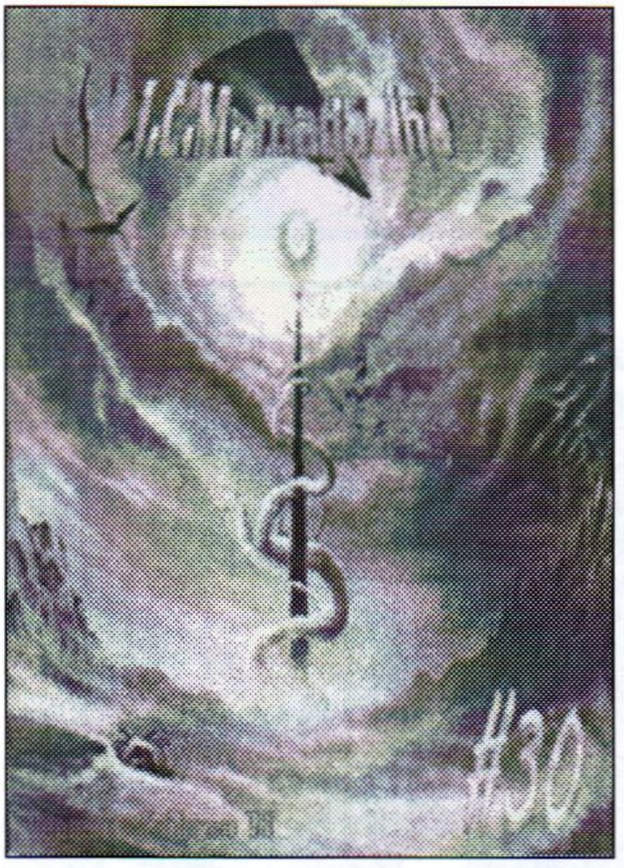
In I.C.M. Magazine is behoorlijk wat ruimte gereserveerd voor advertenties en korte aankondigingen, misschien soms wel iets te veel. Helemaal wanneer je op een zeker moment een schema tegenkomt waarin wordt uitgelegd hoe je een VGA-adaptor moet maken voor je Amiga!

Eindelijk wat software-besprekingen. Na Lilo, Quest of Fame (een ietwat zwaar erotisch getint spel!) het spel Mines van MxM Softworks dat ook wij enige tijd geleden besproken hebben.

In "Clubs 'Information" een overzicht van bladen en disks uit binnen- en buitenland. FutureDisk 32, MPCD magazine 31, Hnostar 39, MSX/PC Anwender Computer Club 1/97 en als hekkensluiter SD Mesxes 9.

Aangekomen aan het einde van dit nummer nog een overzicht van de hard- en software die door deze club verkocht wordt. Of de prijzen die men rekent ook interessant zijn voor ons kan ik niet zeggen, heb de huidige beurskoerzen van de Lire niet bij de hand.

Als extraatje staat er op de disk bij dit blad FutureDisk 32.



I.C.M. Magazine 30
Deze cover is zeer zeker beter te noemen dan die van nummer 28 en spreekt nog meer tot de verbeelding. Ook in dit nummer bijzonder veel advertenties en korte aankondigingen.

Wanneer we ons door deze talloze advertenties en korte aanmeldingen heen worstelen komen we toch nog een aantal interessante dingen tegen. Uit de korte bespreking van CoreDump moeten we zelf maar zien te halen dat dit spel nog niet is uitgebracht, hoewel de titel met versie-nummer anders doet vermoeden.

Dit maal in "Clubs 'Information" aandacht voor FutureDisk 33 en Hnostar 40. Aangekomen op pagina 26 wederom een overzicht van de hard- en software die de club te koop aanbied. Op de disk bij dit nummer FutureDisk 34, The Tamagotchi Edition.

Conclusie
De stijl van maken is compleet anders. Waar wij ruimte inruimen voor diepgaande artikelen, reserveert men bij I.C.M. Magazine ruimte voor advertenties en korte aankondigingen. Een totaal andere kijk dus... Wat me toch een beetje tegen valt zijn de toch wel MSX-vreemde zaken zoals de beschrijving van een VGA-adapter voor Amiga en de advertenties waarin complete PC-systemen te koop worden aangeboden. Op veel pagina's worden achter de teksten achtergronden geplaatst die het lezen van de artikelen toch wel wat bemoeilijken. Of dit het blad nu minder aantrekkelijk maakt kan ik niet direct zeggen, ik moet aan dit idee waarschijnlijk nog wennen. Ondanks dat ook het Italiaans niet mijn sterkste kant is, heb ik me met veel plezier door deze twee bladen weten te werken. In de hoop dat ook ons blad in goede aarde valt in Italië, en wat vast ook de nodige hoofdbrekens zal kosten voor hen om zich daar doorheen te werken, lig ik op de loer voor de brievenbus voor de volgende uitgave van I.C.M. Magazine.

Marco Casali
Via Alghero, 15
20128 Milano - Italy
mcasali@free.sofit.it

100% Music

Martijn Reemeyer

Producent: Mayhem
Distributie: FutureDisk
Prijs: ƒ7,50 (leden FD betalen ƒ5,-)

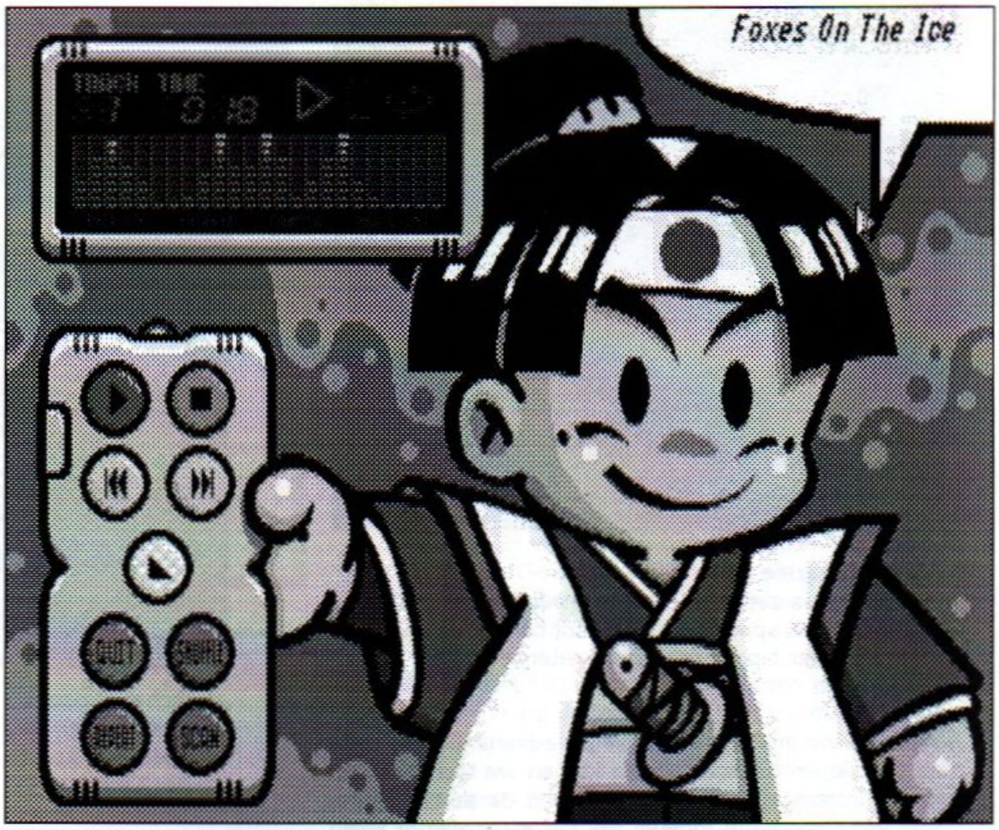
De muziekdiskette begint al heel mooi met opstarten, namelijk zwart beeld. Wanneer de muziek wat spanning krijgt komt er in eens een wit scherm en daarna wanneer het weer zwart wordt valt er 100% naar beneden en komt er een leuk omhoog scrollend achtergrondje bij. Als ik op de spatie druk kom ik al snel in de replayer.

De replayer

De replayer ziet er heel leuk uit. Midden op het scherm staat een Japans manneke die een afstandsbediening vasthoud. Boven de afstandsbediening staat een mooi schermpje waar de nummers van het liedje staan, volume meters en de tijd. Verder komen er ook nog extra opties op te staan als je ze kiest zoals, repeat, shuffle, scan, play etc. Rechts boven staat in een wolkje de titel van de nummers. Nu zal ik eerst even de muziek gaan beluisteren, want daar gaat het per slot van rekening om bij een muziek diskette.

De Muziek

Wat me als eerste opvalt is dat volgens mij bijna alle nummers covers zijn. Niet dat dat mij ergert, maar ik kan sommige mensen begrijpen die dat wat minder vinden. De covers die erop staan zijn nummers die ik nog nooit op de MSX heb gehoort. De origineelste cover vind ik nog van Final Fantasy 7. Toevallig had ik dat nummer net van te voren gehoort op de Playstation en toen op de MSX, het verschil is niet echt groot. Verder staan er nog nummers op van Princes Maker 2, Nemesis, 2 Unlimited etc. De kwaliteit van de muziek is goed, het klinkt goed in de oren en met 17 nummers is dat genoeg. Er staan geen echte House nummers op deze diskette en dat is voor veel mensen al een hele opluchting!

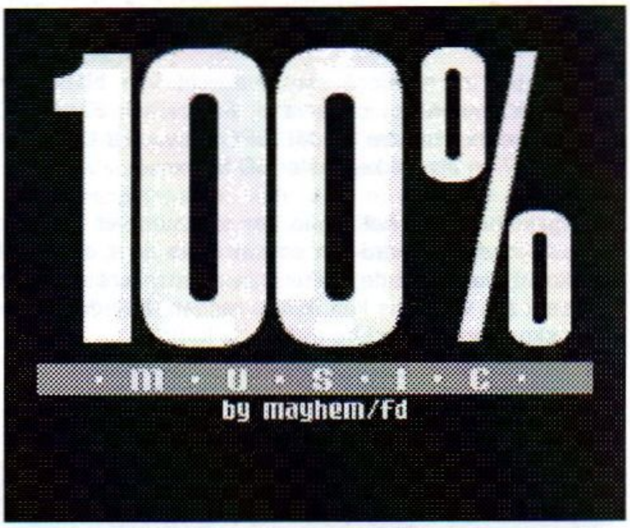


The End

Hier kan ik eigenlijk heel kort over zijn, die is er niet. Wanneer ik in de replayer op Quit druk krijg ik een mooi origineel zwart beeld. hij zit gewoon weer in BASIC dus.

Conclusie

De Muziek is zeker goed, er zitten een paar hele mooie covers bij. De hoeveelheid nummers op deze diskette is redelijk. Grafisch is het allemaal wel in orde. Het enige min puntje van deze diskette is dat er geen The End bij zit. Bij een normale muziek diskette vind ik een mooi einde wel passend. Het is wel iets wat je een aanrader mag noemen.



FutureDisk
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeek

New Screen Demo #2

Maico Arts

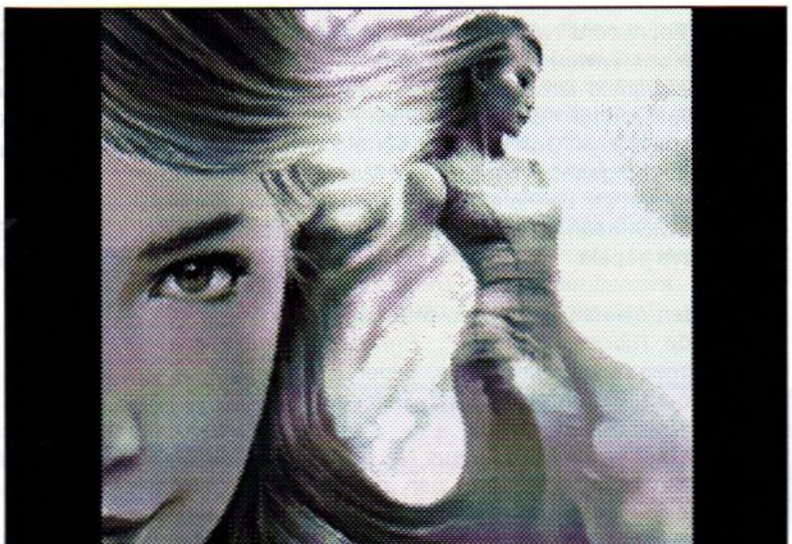
Inleiding
Hè, hè, dat viel niet mee om de MIF-plaatjes op mijn computer te voorschijn te laten komen. Toen ik de diskette in mijn disk-drive deed en de computer opstartte, kreeg ik een blauw beeld waarop te zien was dat de computer netjes naar MSX-DOS 2 was gegaan en via de AUTOEXEC.BAT het commando MV wordt opgestart. En daarmee was de kous af.



Diskette
Op de diskette staan naast MSX-DOS 2, een AUTOEXEC.BAT en het feitelijke programma MV.COM een achttal MIF-plaatjes. De diskette zelf bevat een aardig kleuren label met daarop de titel en de naam van de maker(s).

Plaatjes
Ondertussen was dus duidelijk dat het om plaatjes ging voor de GFX9000. Wel irritant is het dus dat je op het gewone scherm totaal niet te zien krijgt dat je nou net op het GFX9000 scherm moet kijken *[NvdR: duidelijk werd het pas echt toen via e-mail verteld werd dat Maico zijn GFX9000 maar eens moest aansluiten!]*.

Aangezien ik zojuist mijn GFX9000 heb laten ombouwen tot een Video9000 heb ik dus een probleem erbij gekregen. Ik krijg namelijk nog niets te zien. Door alle plaatjes even naar de harddisk te kopiëren en voordat ik de AUTOEXEC.BAT opstartte ervoor zorgde dat het scherm op GFX9000 stond kreeg ik netjes alle plaatjes te zien. Je moet niet vergeten om op een toets te drukken zodat het volgende plaatje wordt geladen... Zoals gezegd staan er acht plaatjes op de diskette, variërend van zo'n 40 kB tot 150 kB grootte. Ik mag wel zeggen dat het behoorlijk scherpe plaatjes zijn!



Conclusie
Eigenlijk kan ik dus weinig over deze disk zeggen dan dat de plaatjes vanuit het MIF-formaat op het GFX9000 scherm worden gezet. Het is leuk voor de plaatjesverzamelaars.



Voor zo'n disk met acht plaatjes zal ik geen geld uitgeven. Dat vind ik toch echt te veel van het goede, maar dat is natuurlijk mijn bescheiden mening... Je krijgt niet veel voor het geld, maar je krijgt er wel een aantal scherpe plaatjes voor terug...

Power MSX
c/o Schloupt Christophe
8, rue des Capucines
57530 Courcelles sur Nied
France

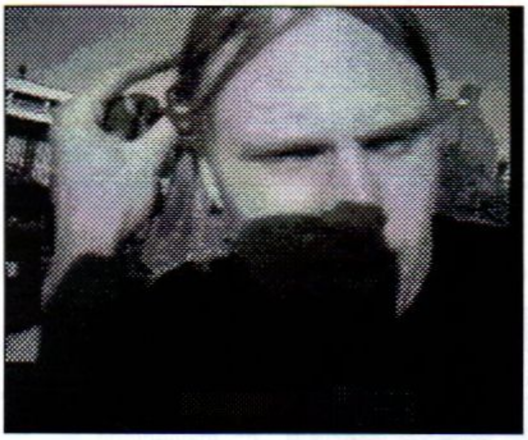
MGF-Magazine 16

Raymond Hoogerdijk

Producent: MGF
Prijs: *f*5,-

MSX2 128 1x 2DD MoonSound

Nadat ik de disk in de drive gestopt heb en mijn MSX heb aangezet, begint hij te booten vanaf disk om MGF-magazine #16 te laden. Ik kom eerst in een "Frequency" en "TXT routine" selector. Na een keuze gemaakt te hebben voor "50 Hz" en "Scrolling system" beland ik in een scherm met een foto van "Hoox" alias Haiko de Boer met daaronder een scroll-text. Helaas ontbreekt een lekker achtergronddeuntje wat er misschien nog iets van had kunnen maken. Na een druk op de spatiebalk vervolg ik mijn weg in MGF-Magazine en beland ik in het hoofdmenu. Hier staan diverse submenu's voor me ter beschikking, waarvan ik er enkele zal bespreken.



In het "Voorwoord" vertelt Edwin van der Heide over de mislukte samenwerking met Sunrise. Men is blij dat ze weer die vrijheid terug hebben van voor de samenwerking. Want onder de "Sunrise vlag" moest men wat meer serieus zijn. Ook wordt er verteld dat ze een HD-crash hebben gehad waardoor wat MoonBlaster 1.4 muziek en graphics, bedoeld voor dit magazine, verloren is gegaan. Men heeft daarom maar de muziek van de vorige uitgave gepakt.

Er worden diverse spellen en diskmagazines besproken onder de rubriek "Software". Enkele van deze spellen/diskmagazines zijn: Mines, Slider 2, Babel The New Megablocks, Bismarck, Track 2, Defender 3.

Verder staat er nog een cursus ML en Basic op de disk welke, aan de nummering te zien, nog maar pas gestart is. In 'Voorbeelden voor CMDBASIC' wordt helder uitgelegd wat je aan leuke en handige mogelijkheden hebt met het programma CMDBASIC.COM (dit is een uitbreiding op MSX-Basic). Eerst wordt er een listing gegeven en deze wordt daarna in blokken verder uitgelegd. Zo weet je als onervaren programmeur meteen wat ze bedoelen. Netjes.



Conclusie
Veel informatie op deze disk is non-informatie. Oftewel, je hebt er niets aan. Er staan diverse artikelen op die totaal niets met MSX te maken hebben. Als 720Kb niet te vullen is met interessante informatie, formatteer hem dan als 360Kb, want 360Kb MSX en als rest rotzooi, dan liever alleen 360Kb MSX. Ik wacht met spanning op de volgende MGF-Magazine. *[NvdR: Voor zover bij ons bekend is dit het laatste nummer van MGF-Magazine. Het meeste werk werd door één persoon gedaan, en de zin om er mee door te gaan is er niet meer. Helaas!]*

MGF
Postbus 1055
8900 CB Leeuwarden

-- Advertentie --

TCI 5

Paul Reemeyer

Dit diskmagazine, net als het vorige, bestaat uit 2 disks. De diskette-labels zijn in kleur en bevatten een aantal Japanse kriebels. Op de voorkant van het doosje, waar de twee diskettes in zitten, staat te lezen dat er ook een Katakana-bijlage bij zit. Even zoeken en men vindt deze, verstopt achter het label van het doosje! Eindelijk, ik kan beginnen aan een cursus Katakana...

Wat direct opvalt is dat het diskmagazine dit keer geen subtitel heeft meegekregen. Nou ja ik noem het dan maar "The Rising Sun Edition" vanwege het mooie rooie zonnetje op de labels. *[NvdR: De subtitel van deze TCI is "Japan-Edition"... dit staat te lezen ergens in redactioneel!]*.



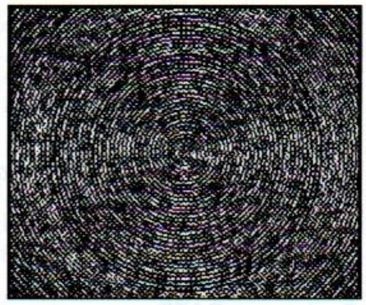
Het diskmagazine
Op disk A staat het diskmagazine, niets nieuws zul je zeggen, ook dat klopt! Zoals het een diskmagazine betaamt staat er weer voldoende leesvoer in de diverse rubrieken. In "Nieuwe Produkten" aandacht voor een aantal games uit Spanje: NoName, een spel van Kai Magazine. Jij speelt in dit spel een bloedmooie jonge dame die op schoolreis gaat, echter heb je daar weinig trek in. Tijdens dit schoolreisje wordt je verliefd op een nerd... Het spel bevat zowel horizontale als verticale scrolls. Verder gaat het met Lilo, Quest of Fame. Een tekstadventure, eveneens van Kai Magazine. Dit spel is zwaar erotisch getint, bepaald niet geschikt voor al te jeugdige MSXers. Als laatste in het rijtje Rolling Thunder, een behendigheidsspel van Imanok waarbij het de bedoeling is de "bal" in andermans doel te krijgen. Dit spel kan met maximaal 8 spelers gespeeld worden. NoName is te koop via FutureDisk, of beide andere spelen ook in Nederland verkocht gaan worden is nog onbekend.

Er staan nog talloze andere rubrieken op dit diskmagazine, teveel eigenlijk om op te noemen (wat ik dus ook niet zal doen!). Bekijk ze zelf maar eens...

De rest
Wanneer we disk B starten voel ik me toch een beetje teleurgesteld in TCI. Een foeilelijk menu met een klein aantal opties waaruit we mogen kiezen. Muisbezitters kunnen voor het starten van deze disk maar beter hun huisdiertje loslaten, de "muis"-cursor is prima te verplaatsen met het huisdiertje, maar een keuze maken is er niet bij, NIET met de linker muisknop, NIET met de rechter muisknop en OOK NIET met beide muisknoppen! Zonder muis nog maar eens opgestart!

Vanuit het menu kunnen we een music-replayer opstarten. Deze replayer ziet er grafisch goed uit. De besturing is even wennen, het heeft even geduurd voor ik het allereerste muziekstuk gestart kreeg. De replayer is universeel en kan met meerdere disks overweg. Deze optie heb ik echter nog niet uitgeprobeerd. Uiteraard bezit deze replayer ook een equalizer, die aan- en uitgezet kan worden. Puik werk van de jongens van Atlantis!

Vervolgens lezen we in de keuze-opties dat we de PMA-files die op deze disk staan onder MSX-DOS eerst moeten uitpakken, gevolgd door nog een viertal opties met de namen space1, space2, space3 en space4.



Voordat ik me buig over de PMA-files, moet tenslotte mijn computer resetten en MSX-DOS booten, probeer ik eerst die vier andere opties eens uit. Diverse figuren worden door middel van het circle-commando op het scherm gezet, alleen jammer dat men niet eerst even kijkt op welke machine het draait, een R800 is in no-time vanuit BASIC aangezet! Slaapverwekkend dus. Wie de tijd neemt zal merken dat vrijwel elke optie naar BASIC knalt met een foutmelding! Wanneer we de listing eens bekijken zien we het al snel: _TURBO ON, terwijl KUN-BASIC niet eens geladen is? Slordig jongens.

De PMA-files. Voor de Dynamic Publisher fan staan er 3 bestanden met stempels op deze disk, ook een stempelviewer is men niet vergeten. Naast de Dynamic Publisher stempels ook een aantal utilities, één ervan kan gebruikt worden om Animated GIF's te bekijken (waarvan ook enkele voorbeelden op deze disk staan!). Er kan niet genoeg ingepakt op de disks staan zeg ik maar altijd, alleen een beetje overzicht moet er wel zijn. Misschien de volgende keer een kleine tekstfile (LEESMIJ.TXT) waarin staat wat we kunnen vinden in welke PMA-file?

Conclusie
Het diskmagazine is aardig gevuld, alleen is het jammer dat nu ook op TCI het aantal "onzin"-teksten begint toe te nemen. Is er niet meer genoeg om over te schrijven? Voor wat betreft het grafische gedeelte en de muziek is TCI niet het beste diskmagazine, maar zeker ook niet het slechtste. Het menu op disk B slaat alles. Gelukkig wordt dat weer een heel eind goed gemaakt door de hoeveelheid software die ingepakt op de disk staat. TCI verschijnt 4x per jaar, losse nummers kosten *f*7,50 (exclusief verzendkosten), een abonnement voor 4 nummers kost *f*35,- (inclusief verzendkosten!).

Totally Chaos
M.T. Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen

Women Are Great!
Every Man Should Own One

MSX-DOS 1 of 2 wat moet je ermee? (4)

Raymond Hoogerdijk

De vorige keer heb ik de commando's die nodig zijn bij subdirectory gebruik behandeld. Deze keer wilde ik wat meer aandacht besteden aan MSX-DOS 1. Deze aflevering is ook interessant voor MSX-DOS 2 bezitters, want de MSX-DOS 1 commando's werken ook onder MSX-DOS 2.

DATE
DATE geeft de systeemdatum weer. Hiermee kan men de systeemdatum bekijken en wordt er gevraagd of je die wilt wijzigen. Door gewoon op return (enter) te drukken wordt de datum NIET gewijzigd.

Syntax: DATE

Voorbeeld: DATE

Nu verschijnt er:
Date is sat 31-12-1997
Enter current date:

Nu kun je dus de nieuwe datum ingeven of op return (enter) drukken om de huidige datum te behouden.

TIME
TIME geeft de systeemtijd weer. Hiermee kan men de systeemtijd bekijken en wordt er gevraagd of je die wilt wijzigen. Door gewoon op return (enter) te drukken wordt de tijd NIET verandert.

Syntax: TIME

Voorbeeld: TIME

Nu verschijnt er:
Time is 08:18.31 pm
Enter current time:

Nu kun je dus de nieuwe tijd ingeven of op return (enter) drukken om de huidige tijd te behouden.

FORMAT
FORMAT is een afkorting van formatteren. De diskette wordt dan gereed gemaakt voor het gebruik. Een diskette die geformatteerd is onder MSX-DOS 1 verschilt met zijn collega versie van MSX-DOS 2. Op welke punten deze verschilt wilde ik nu niet verder ingaan. Wel is het belangrijk dat je diskettes eerst formatteert voordat je ze daadwerkelijk gaat gebruiken. De zogenaamde voorgeformatteerde diskettes zijn wel bruikbaar op de MSX, maar zorgen ervoor dat als je over een MSX Turbo R beschikt niet van diskette kan worden opgestart. Dus het is altijd raadzaam ze toch eerst even te formatteren. Maar wees ook voorzichtig met dit commando, want voor je het weet heb je de verkeerde diskette geformatteerd en dan is het pech... alle gegevens zijn weg en niet meer terug te halen! Dus let op!!

Syntax: FORMAT <DRIVENAAM>

Hierna wordt er gevraagd of de diskette Single Sided (=enkelzijdig) of Double Sided (=dubbelzijdig) moet worden geformatteerd. Dubbelzijdig uiteraard alleen wanneer jouw MSX-computer over een dubbelzijdige drive beschikt, zoniet dan zijn er diverse computerclubs die uw MSX-computer kunnen ombouwen. Een enkelzijdige diskette heeft een maximum capaciteit van 360 kB en een dubbelzijdige van 720 kB.

Voorbeeld: FORMAT A:

Dan komt de vraag:
1 Single Sided Double Density
2 Double Sided Double Density

Kies hier bijvoorbeeld nummer 2. Dan gaat hij een diskette dubbelzijdig formatteren. De melding kan per computer/gebruikte MSX-DOS versie afwijken.

CLS
CLS is een afkorting van CLear Screen. En zoals de naam al doet vermoeden, maakt dit commando het scherm 'schoon'. Dit commando is te gebruiken in zowel batch-files als op de MSX-DOS prompt zelf.

Syntax: CLS

Voorbeeld: CLS

Nu wordt het scherm leeg gemaakt en staat er alleen de MSX-DOS prompt (A:> of een andere letter gevolgd door :>) links boven aan het scherm.

REM
REM is een afkorting van REMark oftewel commentaar. Hiermee kun je commentaar in een batchfile plaatsen. Het commentaar wordt genegeerd en de volgende opdracht uitgevoerd. Het commentaar bestaat uit een reeks tekens tot een maximum lengte van een opdrachtregel (127 tekens).

Syntax: REM

Voorbeeld: REM Dit is een commentaar regel en mag maximaal 127 tekens lang zijn!!

Wordt de batchfile nu opgestart dan wordt deze regel genegeerd en gaat MSX-DOS verder met de volgende regel. Tik je het hierboven genoemde voorbeeld in op de prompt (bijv. A:>) en je geeft een return (enter), dan gebeurt er niets en verschijnt er weer een nieuwe prompt. Het REM commando is dus om je batchfiles van duidelijk commentaar te voorzien, waar de computer niets mee doet.

Tot zover de vierde aflevering van deze serie. Voor verdere vragen en/of opmerkingen kunt u altijd bellen of mailen. Bellen kan naar 0412-640679 (op werkdagen van 19.00-21.00u!!), mailen kan door een berichtje achter te laten in The Games BBS of via e-mail naar: R.Hoogerdijk@Tip.nl Succes met MSX-DOS en tot de volgende keer!

Pure

Martijn Reemeyer

Producent: Omega
Prijs: ƒ10,-

Pure bestaat uit 3 muziek diskettes, zonder menu werd er mij verteld in Tilburg. Maar niet getreurd, het menu komt er nog aan. Deze disk is verpakt in een videodoos met 4 letters erop, Pure !! Toch wilde ik even kijken of de diskette toch zou opstarten. Ja dus, een leuke intro wat er grafisch leuk uit ziet. Er word verder geen muziek bij afgespeeld.

Diskette 1
Op de eerste diskette staat de intro en een tekstbestand waarin staat dat ze het menu niet af en werkend kregen. Daarom hadden ze alleen maar de muziek uitgebracht. De nummers moet je dus gewoon in MBWAVE afspelen. Het enige probleem is dat het met MBWAVE v1.06 moet worden afgespeeld, maar daar hebben deze jongens aan gedacht. Ze hebben MBWAVE v1.06 ingepakt en op diskette 1 gezet.

Diskette 2
Op deze diskette staan alleen nummers en wavekits. Er staan zes nummers op en vijf wavekits. Dus een wavekit is voor twee nummers gebruikt. Dat is PITCH.MWK, deze is voor de nummers PITCH.MWM en ANALOGE.MWM gemaakt.

Diskette 3
Hierop staan ook 6 nummers, maar nu gewoon met 6 wavekits. Alleen al aan de hoeveelheid wavekits kun je zien dat er veel aandacht aan de nummers is besteed. De nummers zelf kan ik zo niet voor je beschrijven, ja dat ze mooi zijn dat wel. Maar je moet ze gewoon als MSXer een keer goed hebben beluisterd.

De Muziek
Nou, Nou, Nou ik heb twee keer alle muziekstukken helemaal afgeluisterd en ik heb er nog steeds geen genoeg van. Het muziek verschilt van Trance tot Triphop. Dit is de eerste keer dat er echt goede Triphop is uitgebracht op de MSX. Er staat zelfs een cover van de Prodigy op en dan ben je bij mij al helemaal aan het goede adres. Verder staat er nog een paar covers op, de bekendste is dan nog In My Mind van Antiloop.

Het zijn allemaal lange nummers dus veel luisterplezier. Deze disk is ook voor de mensen geschikt die niet zo van deze style houden, want als achtergrond muziek is het ook TOF.

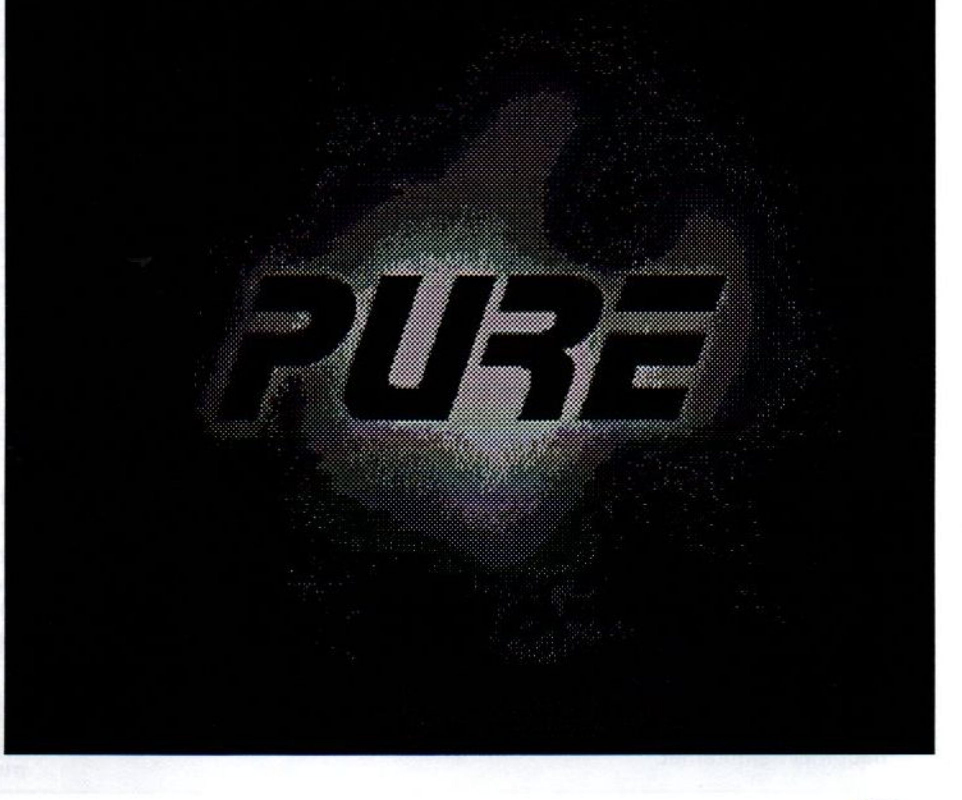
Er staan 12 nummers op met 11 wavekits. De samples zijn van hoge kwaliteit en zijn tamelijk groot. De wavekits zijn allemaal niet groter dan 128 kB dus je kunt ze met een gewone MoonSound beluisteren.

Conclusie
De nummers zijn perfect en ik hoop dat er nog veel goede Triphop op de MSX verschijnt. De Trance nummers mogen er ook wel zijn. Voor deze disk is het alleen nog even afwachten voor de replayer. Maar het moet je zeker niet tegen houden om deze muziekdisks te kopen.

Bestellen kan als volgt: maak ƒ10,- over op bankrekening 93 30 55 307 tnv T. Zondag ovv je naam en adres, en Pure wordt opgestuurd. Men kan voor de zekerheid ook even naam en adres e-mailen.

Omega
Helmbloemmeen 106
3844 VJ Harderwijk
0341-425482
omegamsx@noord.bart.nl

98% Of All
Constipated People
Don't Give A Shit!



MSX en Internet (2)

- Het postkantoor

Maico Arts

In één van de vorige nummers van het XSW-Magazine heeft onze hoofdredacteur Mari een stuk geschreven over het Internet, een algemene inleiding op dit grote wereldomvattende computernetwerk. Op het Internet is er ook een compleet postkantoor te vinden. Je kunt brieven versturen en zelfs complete programma's. Aan dit hoofdstuk gaan we nu een paar regels wijden.

Één van de mogelijkheden van dit Internet is het zogenaamde e-mail gebeuren. Dit heeft dus in zijn geheel niets met email, zoals geëmailleerde pannen, te maken. E-mail is een inkorting en staat eigenlijk voor electronic mail oftewel elektronische post. Elektronische post gaat over de elektronische snelweg, het Internet.

Daarnaast hebben we ook nog de nieuwsgroepen. Dit is zo'n beetje de krant van het Internet. De nieuwsgroepen zijn per onderwerp opgesplitst, zodat je elke avond geen tien miljoen berichten hoeft te downloaden, maar alleen die waarin jij geïnteresseerd bent, de nieuwsgroepen waar jij je op hebt aangemeld.

Vervolgens hebben we ook nog de zogenaamde mailinglist. Dit is een lijst waar je jezelf op kunt abonneren, waarna je alle berichten die hier naar toe worden gestuurd ook naar jou worden doorgestuurd.

Wat kunnen we ermee?

Het voert te ver om alle opties van een mailprogramma te gaan behandelen. Dit zou een compleet boekwerk worden en dan nog zouden we de overige mailprogramma's ook de nodige aandacht moeten geven. Dat laten wij aan de PCers over.

Wat kunnen we nu eigenlijk zoal met e-mail. Behoorlijk wat eigenlijk. Het basisgebeuren is natuurlijk een bericht, een briefje of net wat dan ook intypen en dat naar een Internetadres sturen. Dit werkt hetzelfde als met de gewone post.

Naast de gewone post kennen we ook een soort van een pakketdienst. Je moet natuurlijk nu niet gaan denken dat we complete postpakketten gaan versturen, maar je kunt met jouw bericht wat je bijvoorbeeld naar een kennis in Amerika wilt sturen ook nog een extra bestand koppelen. Zoiets wordt nuttig wanneer je bijvoorbeeld een tekst hebt geschreven voor een magazine maar je vind het nodig deze vooraf toch nog te laten lezen. Je kunt deze tekst als een zogenaamde attachment aan jouw bericht koppelen.

Op deze manier kun je niet alleen teksten versturen, maar is het natuurlijk ook mogelijk om complete programma's op deze manier gekoppeld aan een bericht naar een persoon versturen.

Een nadeel daarbij vormt natuurlijk de verbinding die je hebt met het Internet. Afhankelijk van de snelheid van de modemverbinding en de grootte van jouw berichten kan het langer of korter duren dat je de telefoonlijn geopend hebt.

Hoe kom ik aan e-mail?

E-mail krijg je als je een abonnement afsluit bij een Internet Service Provider of kortweg ISP. Zo'n bedrijf verschaft jou toegang tot het Internet en geeft jou ook een stukje ruimte op hun computer. Deze ruimte kun je vullen met een zogenaamde homepage en er is een gedeelte gereserveerd als jouw postbus. Bij welke ISP je een abonnement afsluit moet je natuurlijk zelf weten maar feit blijft dat je er één nodig hebt.

Internetadres

Om mensen een bericht in jouw postbus te kunnen deponeren, moet jij bekend zijn op het Internet. Dit gebeurt middels een Internetadres. Zo'n Internetadres is opgebouwd uit twee delen. Deze twee delen zijn gescheiden met een apestaartje ofwel een "@". Hetgeen voor dit "@" staat is veelal een aanduiding op de persoon van wie dit Internetadres is. Hetgeen wat achter dit "@"staat duidt meestal op de service verlenende instantie oftewel de ISP.

Je komt zo de vreemdste namen tegen. Elke ISP heeft zo zijn eigen manier van werken. Mijn persoonlijke Internetadres is maico.arts@tip.nl . Dit adres is op zich nog niet zo vreemd. Het begint met mijn roepnaam, gescheiden middels een punt van mijn achternaam. Vervolgens krijgen we het apestaartje waarachter de naam van mijn ISP verschijnt. TIP staat voor The Internet Plaza. Het stukje nl wat het adres afsluit, laat zien dat we met een Nederlandse instelling te maken hebben.

Zo heeft dan ook elk land zijn eigen achtervoegsel. In de Verenigde Staten kom je ook nog andere achtervoegsels tegen. Als daar een adres eindigt op COM, dan heb je met een company of te wel een bedrijf te maken. Je ziet ook wel EDU als achtervoegsel. Dan heb je met een educatieve instelling te maken, zoals bijvoorbeeld een universiteit. Zo zijn er nog wel meer van zulke achtervoegsels te bedenken. Als je een beetje Engels kent kun je zo wel een beetje bekijken waar dat achtervoegsel vanaf komt. Vaak is dat eigenlijk helemaal niet interessant, want je wilt toch de persoon achter het Internetadres hebben en boeit het vaak helemaal niet waar hij of zij werkt dan wel zich bezig houdt.

Nieuwsgroepen

Naast het persoonlijke postgebeuren, zoals het e-mail hebben we ook nog een openbaar postgebeuren. Dit zijn de zogenaamde nieuwsgroepen. Gelukkig zijn het groepen, anders was je al lang de weg kwijt geweest in dit onderdeel van het Internet.

Zo persoonlijk als het postgebeuren is, zo onpersoonlijk is het nieuws. Net zoals je in een krant zelf bepaalt welke artikelen je leest, zo kun je ook zelf bepalen op welke nieuwsgroepen je jezelf aansluit. Ook hoef je jezelf niet aan te melden op het netwerk om nieuws te kunnen lezen. Een newsreader, een programma om berichten uit de nieuwsgroepen te kunnen lezen, vraagt meestal wel om een naam waarmee jij je bekend dient te maken op het Internet.

Lezers kunnen dan eventuel ook direct naar jou reageren in plaats van zijn of haar naar de nieuwsgroep te sturen. Uiteraard wordt ook gevraagd naar je ISP, omdat het programma moet weten via welke server hij een verbinding moet zien te maken.

Voor elk onderwerp wat je kunt bedenken is wel een nieuwsgroep te vinden. Een beetje ISP geeft zo pak hem beet twintigduizend nieuwsgroepen door. Ook zie je vaak subgroepen, nieuwsgroepen binnen een nieuwsgroep.

In de nieuwsgroep kun je informatie terug vinden over het onderwerp van die nieuwsgroep. Wanneer je dan vragen hebt kun je ze in deze nieuwsgroep stellen door er een berichtje in te zetten. Als er iemand is die een antwoord heeft op jou vraag dan kan hij jou rechtstreeks een e-mail sturen of een antwoord geven in de nieuwsgroep. Voordeel van het tweede is dat iedereen dat antwoord te lezen krijgt.

Wanneer je iets wilt vragen, dan is het de gewoonte om dat de doen in de juiste nieuwsgroep. Dit is simpelweg om anderen geen overbodige berichten te hoeven laten downloaden.

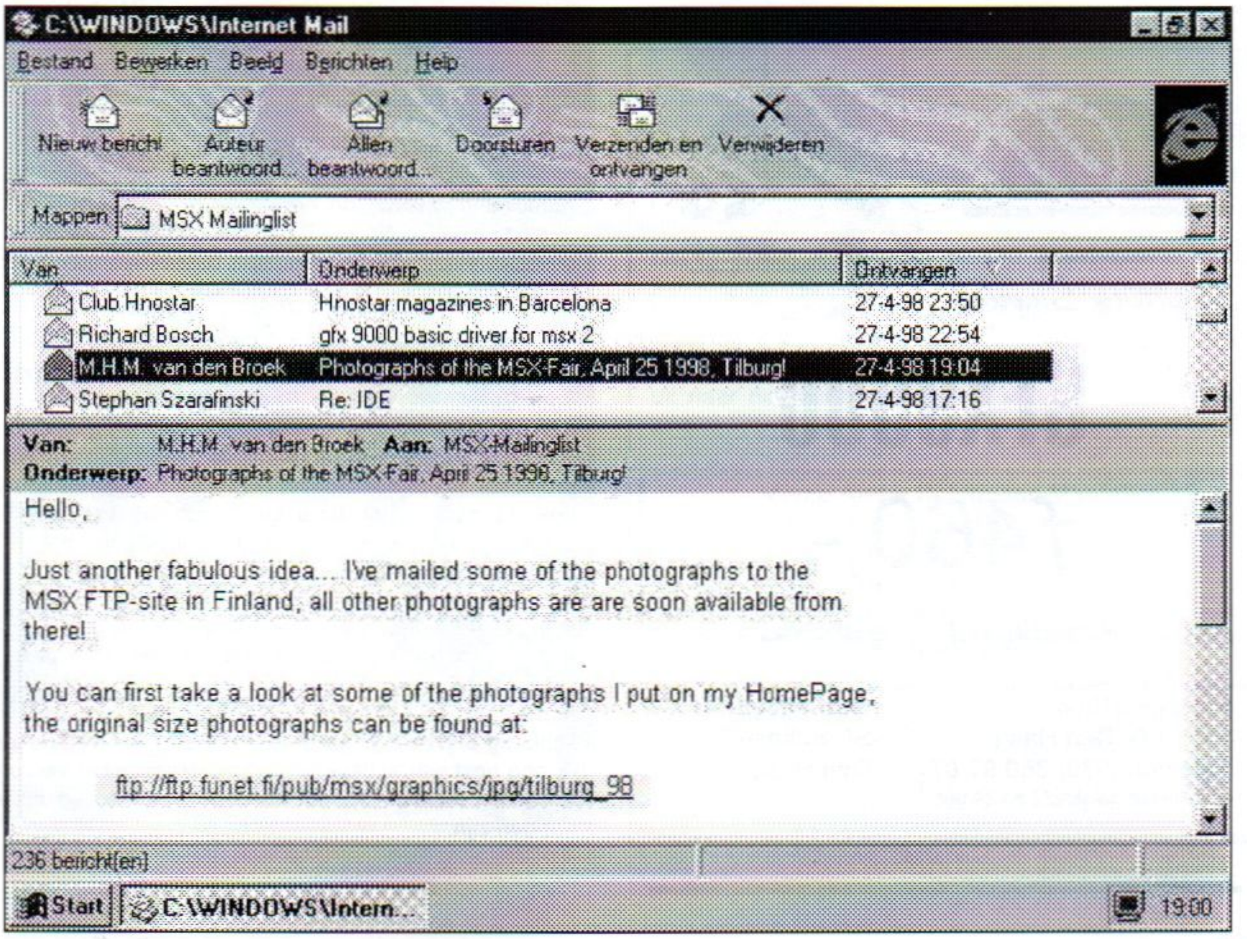
Soms ontstaat er gewoon veel te veel post op een nieuwsgroep. Dan wordt zo'n groep gesplitst naar onderwerp binnen zo'n nieuwsgroep. Zo ontstaan de subgroepen. Je herkent ze doordat er na de naam van de nieuwsgroep het onderwerp van die subgroep staat. Ook hier wordt de naam van de subgroep weer gescheiden van de nieuwsgroep door middel van een punt.

Je kunt je bij net zoveel nieuwsgroepen aanmelden als je wilt. Je newsreader zal dan de koppen van de berichten op het scherm laten zien. Wanneer je dan een bericht selecteert krijg je het volledige bericht te zien. Je kunt ook eerst alle berichten downloaden of op basis van de koppen een selectie maken en vervolgens deze geselecteerde berichten downloaden.

Mailing-list
Een volgende mogelijkheid van post versturen is de zogenaamde mailinglist.

Een mailinglist is een lijst met allemaal namen van mensen die zich hebben opgegeven om post te ontvangen. Zo is er bijvoorbeeld ook een MSX-mailinglist. Door jezelf op deze lijst aan te melden kun je berichten sturen naar de computer die deze lijst beheert en wordt vervolgens jouw bericht naar alle andere leden van die lijst verstuurd. Je kunt het ook zo bekijken: als je jezelf aanmeldt op deze lijst worden alle berichten die door anderen naar deze computer gestuurd worden ook naar jou doorgestuurd. Zo stellen bedrijven ook een mailinglist op om alleen die mensen te informeren over hun produkten of diensten die geïnteresseerd zijn hierin. Wanneer je jezelf op de MSX mailinglist wilt aansluiten, stuur dan een e-mail naar: majordomo@stack.nl met als tekst, dus niet het onderwerp: subscribe MSX

Als je geen zin meer hebt in de berichten van de mailinglist, dan stuur je een bericht aan de server met als tekst: unsubscribe MSX. Je hoeft meestal geen onderwerp op te geven.



Extra tekst in dat bericht is ook niet nuttig, omdat deze berichten eigenlijk niet gelezen worden door mensen, maar door machines die de regels tekst in zo'n bericht proberen op te vatten als commando's. Alles wat er dan meer in staat kan hij niets mee aanvangen en wordt dus genegeerd. Een mailinglist maakt dus gebruik van jouw e-mail-adres. Anders zou de computer niet weten naar wie hij het bericht moet sturen.

On-line en off-line.
Wanneer je met dit berichtencircus bezig bent heb je twee mogelijkheden van werken. De ene is off-line terwijl de andere on-line heet. On-line werken wil zeggen dat je de telefoonlijn gewoon geopend hebt en dat je dus op de lijn bericht voor bericht bijvoorbeeld gaat zitten lezen.

Off-line wil zeggen dat je de berichten eerst gaat downloaden of ophalen. Vervolgens verbreek je de verbinding en ga je de berichten lezen en eventueel er een antwoord op proberen te verzinnen. Wanneer je antwoorden hebt klaar staan laat je de computer weer een verbinding maken en stuur je de berichten over.

Dit laatste kost dus twee gesprekken van korte duur, terwijl de eerste optie, het on-line bellen, slechts één gesprek is maar dan wel van lange duur en dus ook meer kost. Daarom werken de meesten off-line.

Afsluiting
Tot zover mijn verhaal over e-mail. Ik hoop dat je er wat van hebt kunnen opsteken of een beeld heb kunnen geven over het hoofdstuk e-mail. Misschien dat je nu tegen jezelf kunt zeggen van dat wil ik ook of jezelf juist afvraagt van heb ik dat nou eigenlijk wel nodig.

MSX World Magazine

Marc van den Broek

Enige tijd geleden werd mijn aandacht gevestigd op een nieuwkomer onder de bladen. Dat men in Brazilië nog actief was met MSX, dat was mij bekend, maar dat men ook bezig was om een blad op te zetten, dat niet!

Via Internet was het eerste contact al snel gelegd. Voor het idee om bladen uit te wisselen voelde men wel wat. De afspraak om bladen uit te wisselen was snel gemaakt. Er was wat tijd voor nodig om het Braziliaanse blad ook daadwerkelijk hier te krijgen, maar de moeite werd beloond.

Naast het blad, A4-formaat met kleurencover, trof ik in de enveloppe ook een audiocassette aan met de voor de verbeelding sprekende titel "MSX Music Collection Vol. 1". Ik heb het blad snel even doorgekeken en de audiocassette verdween in mijn jas, deze zou ik dan morgen op weg naar mijn werk wel even afluisteren.

Dit is het allereerste nummer van MSX World Magazine en hopelijk ook zeker niet het laatste. Het blad is een uitgave van het MSX Brazilian Team, een groep enthousiaste MSXers die nog zeker een lange tijd door zullen gaan met MSX.

Laten we eens door het blad lopen...

De voorpagina is zoals al eerder vermeld in kleur, wat het blad een professioneel uiterlijk geeft. Wanneer we vervolgens het blad openslaan valt het eigenlijk een beetje tegen: De kopieerkwaliteit die vast stukken beter kan, maar daar is men waarschijnlijk zelf ook van op de hoogte.

De inhoudsopgave is zeer overzichtelijk (daar kan ik zelfs nog wat van leren!). In Editorial verwelkomt Marco Heidtmann ons bij de eerste uitgave van MSX World Magazine. MSX World Magazine heeft zich een aardig doel gesteld, namelijk zich sterk te maken voor de huidige en toekomstige MSXers in Brazilië.

Het allereerste artikel gaat over MSX in Spanje. Hnostar Magazine en SD Mesxes passeren de revue, gevolgd door Eurolink 2 en 3 en Energy from MSX, de muziek-CD die zeker niet in een verzameling mag ontbreken! Uiteraard ook enige aandacht voor een van de grotere projecten in Spanje: Sonyc! Naast de bladen en software ook aandacht voor hardware, namelijk het ACCNET-project waarmee het mogelijk wordt een intern PC-modem op MSX aan te sluiten.

Wat ik, en waarschijnlijk vele anderen, vaak mis in bladen is een overzicht van actieve groepen en clubs (je vraagt je nu natuurlijk af waarom zo'n lijst nooit is opgenomen in XSW-Magazine, het antwoord moet ik je schuldig blijven!). Brazilië is groot en naar verluid zitten er nog best wat actieve MSXers door het land verspreid. Adressen inclusief e-mail adressen voor zover die voor handen zijn.

De MoonSound wordt ook in Brazilië verkocht en geleverd door het MSX Brazilian Team. Positief, nieuwe hardware moet zo goed mogelijk onder de actieve MSXers in binnen- en buitenland verspreid worden. Naast de MoonSound heeft ook de MegaSCSI zijn intrede in Brazilië gedaan. Hoe deze precies werkt, welke utilities erbij zitten en vooral hoe daar mee om te gaan wordt uitgebreid verteld.

Uiteraard ook aandacht aan het MSX-land bij uitstek: Japan. Naast MoonLight Saga ook aandacht voor tal van andere zaken zoals het Super Digital Festival 2.

Hoe verder ik door dit blad loop, hoe meer ideeën ik krijg voor XSW-Magazine. Nee, begrijp me niet verkeerd, we gaan MSX World Magazine niet naäpen, we putten ideeën uit het werk van anderen. Hopelijk zijn ook wij een bron van inspiratie voor anderen.

Over naar de Top Ten. Op de eerste plaats treffen we, hoe kan het ook bijna anders, IllusionCity aan, gevolgd door SD-Snatcher, Akin en Solid Snake. Naast Akin nog een tweetal Nederlandse games die goed scoren, op 6 Pumpkin Adventure 3 en op 7 Blade Lords. Met 3 games in de Braziliaanse top-10 mogen we zeker niet klagen! Aangekomen bij de software een preview van Core-Dump. Zal Cas er in slagen dit spel op tijd af te maken? Naast deze preview ook aandacht voor Match Maniac, MKID en Tetris II Special Edition. Velen van ons zijn er nog steeds mee bezig en ik vraag me dan ook af of we het ooit tot een goed einde zullen brengen! Waar ik het over heb? Pumpkin Adventure 3 natuurlijk.

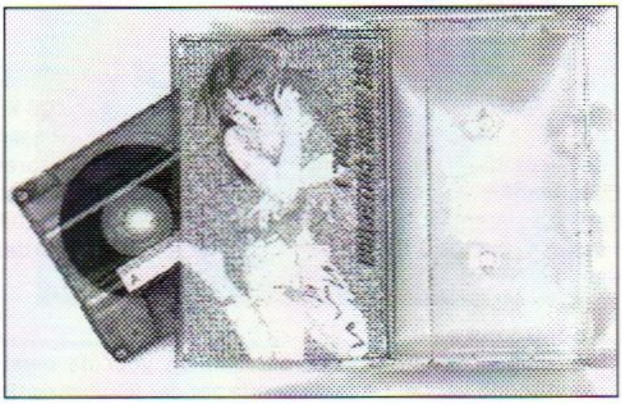


In MSX Conexion aandacht voor alles wat te maken heeft met MSX, modems, BBSen en Internet. Uitgelegd wordt hoe een modem aangesloten moet worden, welke software er voor handen is en welke problemen men allemaal tegen kan komen. Wederom zijn een aantal Nederlandse produkten doorgedrongen in Brazilië: Cacis en Erix.

Op 19 en 20 Juli 1997 werd de tweede nationale MSX meeting gehouden in Brazilië. Uit de foto's bij dit artikel valt op te maken dat het twee bijzonder geslaagde dagen moeten zijn geweest, waarbij MSX voorop stond.

We kunnen er niet langer omheen, de MSX Emulatoren. Van CJS MSX Emulator 1.0b tot fMSX voor DOS en Windows als Virtual MSX 1.1b passeren de revue. De enige die we in dit rijtje missen is MSX4PC! Na wat korte artikelen zijn we alweer aan het einde gekomen van dit Braziliaanse MSX-blad.

De audiocassette heeft een bijzonder fraaie kleureninlay, de cassette zelf is van een onbekend merk en type. De muziek klinkt vrij goed en het zijn vrijwel allemaal covers van bekende nummers en muziekstukken uit bekende MSX games. Aan het einde van elke kant stopt het laatste muziekstuk zeer abrupt. Een leuk presentje bij het eerste nummer van MSX World magazine, wat de meesten van ons zeer zeker kunnen waarderen.



Het blad ziet er goed uit en kan zeker op een aantal punten nog wat verbeterd worden. Het gebruikte lettertype is goed leesbaar, nou ja in elk geval voor diegene die Braziliaans kunnen! Hier en daar zitten wat slechte kopieën, maar dat mag de pret niet drukken. Ik kijk al weer uit naar het volgende nummer van MSX World Magazine.

Marco Andre Heidtmann Monteiro
Travesa Mauriti, 2273 - Marco
Cep: 66093-180
Belem - Para - Brazil
mbt@libnet.com.br

You Will Need The MANUALS To Use This Tagline!

Meer sample-RAM in MoonSound

Rob Hiep

Het is bekend dat het 128 kB sample-RAM van de MoonSound v2.0 gemakkelijk uit te breiden is naar 256 kB, 512 kB of zelfs 1024 kB. Hiervoor heb je alleen de juiste SRAM chip(s) nodig die in de betreffende IC-voetjes gestoken worden. Daarna is het simpelweg een jumpertje verzetten volgens de aanwijzingen die op de printplaat zelf staan.

De 128 kB SRAM chip is goed leverbaar en de meeste uitbreidingen die zijn uitgevoerd waren dan ook van 128 kB naar 256 kB. Nu echter ook de 512 kB SRAM-chips verkocht zullen worden door Stichting Sunrise komen de grotere uitbreidingen binnen handbereik, waarvan de 512 kB uitbreiding waarschijnlijk het meest in trek zal zijn. Aanvankelijk was het bij de MoonSound niet mogelijk de 512 kB en de oude 128 kB SRAM chips tegelijk te gebruiken om zo 640 kB te krijgen, waardoor deze 128 kB onbruikbaar terzijde geschoven moest worden. Doch met een kleine aanpassing is dit wel mogelijk en blijft de 128 kB SRAM bruikbaar. Wel is dan de nieuwste versie van MoonBlaster For MoonSound nodig, omdat anders het geheugen niet herkend wordt.

Hieronder wordt beschreven hoe zowel de v1.0 als de v2.0 MoonSounds uitgebreid kunnen worden van 128 kB naar 640 kB en 1024 kB. Het is natuurlijk ook mogelijk de MoonSound door Stichting Sunrise uit te laten breiden, indien er niemand voor handen is met soldeer-ervaring. Van te voren wordt er op gewezen dat het uitbreiden van een MoonSound v1.0 veel lastiger is dan van een v2.0.

MoonSound v1.0
Hier volgen de uitbreidingsvoorschriften voor de eerste MoonSound versie. Dit is de versie zonder IC-voetjes. Bij deze versie is het niet mogelijk om naar 256 kB uit te breiden.

128 kB ➡ 640 kB
- Verwijder de draadverbinding tussen SRAM pin 30 en 32 en soldeer dit aan de componentenzijde van de print weer op dezelfde manier vast.
- Soldeer de 512 kB SRAM chip aan de de onderkant van de print (en met "de pootjes in de lucht"). Elke pen moet vastgesoldeerd worden aan dezelfde pen van de 128 kB chip, behalve pen 30.
- Knip alle pennetjes van het 512 kB IC zodanig kort dat ze niet meer uitsteken boven de eigen behuizing.
- Knip pen 22 van het 128 kB IC los van de print.
- Soldeer een draadje tussen pen 22 van het 128 kB IC en pen 38 van de OPL4.
- Soldeer een draadje tussen pen 30 van het 512 kB IC en pen 34 van de YRW801.

128 kB ➡ 1024 kB
- Verwijder de draadverbinding tussen SRAM pin 30 en 32 aan de onderzijde van de print.
- Soldeer de 128 kB SRAM van de print (liefst onbeschadigd!).
- Soldeer de eerste 512 kB SRAM chip op de vrijgekomen plaats aan de componentenzijde.
- Soldeer de tweede 512 kB SRAM chip aan de onderkant van de print (en met "de pootjes in de lucht"). Elke pen moet vastgesoldeerd worden aan dezelfde pen van de eerste 512 kB SRAM chip, behalve pen 22.
- Knip alle pennetjes van de tweede 512 kB SRAM chip zodanig kort dat ze niet meer uitsteken boven de eigen behuizing.
- Soldeer een draadje tussen pen 30 van de eerste (en dus ook de tweede) 512 kB SRAM chip en pen 34 van de YRW801.
- Soldeer een draadje tussen pen 22 van de tweede ,aan de onderzijde gemonteerde, 512 kB SRAM chip en pen 38 van de OPL4.

Opmerking: In principe is het ook mogelijk de extra SRAM chip bovenop de 128 kB SRAM chip te monteren in plaats van aan de onderzijde. De MoonSound past dan echter naar alle waarschijlijkheid niet meer in een standaard MoonSound kastje.

MoonSound v2.0
Hier volgen de uitbreidingsvoorschriften voor de eerste MoonSound versie. Dit is de versie met twee IC-voetjes.

128 kB ➡ 640 kB
- Haal de 128 kB SRAM chip uit het onderste voetje (ervan uitgaande dat de MSX slotconnector naar beneden gericht is).
- Buig voorzichtig pen 30 van deze chip 45 tot 60 gradennaar buiten.
- Stop dit IC in het bovenste voetje (pen 30 steekt dus buiten het voetje!).
- Soldeer een draadje tussen pen 30 en 32 van dit IC.
- Stop de 512 kB SRAM chip in het onderste voetje.
- Zet alle jumpertjes in de 512 kB stand zoals dat aangegeven is op de print zelf.

128 kB ➡ 1024 kB
- Haal de 128 kB SRAM chip uit het voetje.
- Stop beide 512 kB SRAM chips elk in een voetje.
- Zet alle jumpertjes in de 512 kB stand zoals dat aangegeven is op de print zelf.

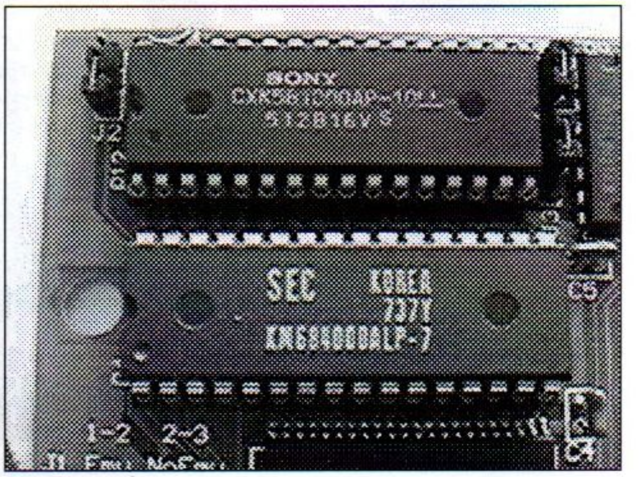
Prijskaartje
Voor de doe-het-zelvers onder ons is deze uitbreiding vrij goedkoop te realiseren. Wie de benodigde onderdelen niet kan vinden kan deze ook bij Stichting Sunrise bestellen. De kosten van de SRAM-chips zijn als volgt:

Samsung KM681000 (128 kB)	*f*45,-
Samsung KM684000 (512 kB)	*f*83,-

Je kan het uitbreiden van je MoonSound ook door Stichting Sunrise laten doen, de extra kosten bedragen dan:

MoonSound v1.0	128 kB ➡ 640 kB	*f*10,-
MoonSound v1.0	128 kB ➡ 1024 kB	*f*25,-
MoonSound v2.0	128 kB ➡ 640 kB	-gratis-
MoonSound v2.0	128 kB ➡ 1024 kB	-gratis-

Stichting Sunrise: 070-3609707 (bij voorkeur tussen 22 en 24 uur!)



Hoox Voices

Marc van den Broek

Producent: MGF/Hoox
Prijs: *f*2,50

MSX turbo R 1x 2DD

Software voor MSX verschijnt zeer onregelmatig, het meeste wordt bewaard voor beurzen zoals Tilburg en Zandvoort, daartussen verschijnt vrijwel niets (op de diskmagazines na!). Nu kun je op de vingers van één hand wel natellen dat wanneer er weinig software verschijnt, het aan software voor de MSX Turbo-R zeer zeker niet dik gezaaid is...

Op het label, die overigens bij mij zwart/wit is, staat een MSX Turbo-R en het hoofd van de maker, Hoox. Via een berichtje in mijn Bulletin Board System wist Hoox me te melden dat er een kleurenlabel op komst was, en dat ik dat nog nagestuurd zou krijgen... ik wacht maar af. Veel meer valt er over de disk ook niet te vertellen, nou ja, hij is blauw van kleur en van het type Double Density (gaaf hè Frank?).

Volgens een begeleidend schrijven: "Hoox Voices bevat een compilatie van de leukste (exit) samples die op MGF Magazine hebben gestaan. Verwacht geen hoogstaande Gfx of sounds, het gaat tenslotte om de samples.".

De disk maar snel in de disk-drive om dit spektakel te bekijken. Direct al bij het opstarten worden er PCM-samples geladen, tenminste... dat staat op het scherm. Maar wanneer kort daarna het scherm gevuld wordt met dezelfde afbeelding als op het label en ik in de gelegenheid gesteld wordt om via een pijlvormige cursor te kiezen voor START of CREDITS en ik nog steeds NIETS gehoord heb, krap ik toch maar eens achter mijn oor. Zou ik soms even moeten wachten...? Een kwartiertje lijkt me lang genoeg, geen geluid (heb het volume van mijn monitor nog maar eens wat verder open gedraaid!).

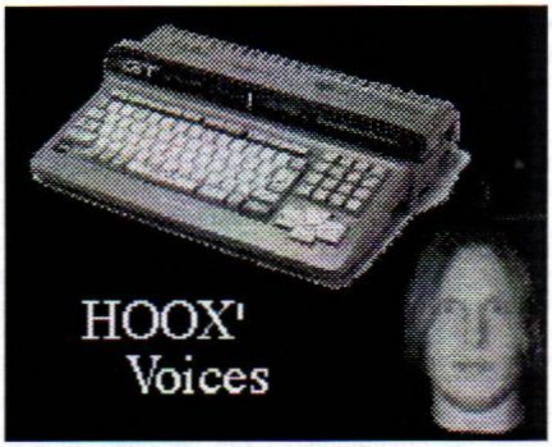
Credits
Duidelijk zo'n stukje wat geleend is uit een demo, op het scherm verschijnt wat informatie; wie de samples gemaakt heeft, wie de graphics(?) gemaakt heeft, van wie het idee afkomstig is en vooral wie er verantwoordelijk is voor het programmeerwerk op deze disk. Het zal niemand verbazen dat dit allemaal door één en dezelfde persoon is gedaan, namelijk: Haiko de Boer, alias Hoox.

Start
Het scherm wordt blauw en wederom verschijnt de mededeling dat er samples geladen worden... Na wat laden verschijnt de tekst van het Frysk Folksliet (The Terschelling version) op het scherm en weerklinkt de tekst via de speakers. Uiteraard ontbreekt de uitleg over de totstandkoming hiervan niet. Na kort gezocht te hebben naar de "ANY KEY" en besloten te hebben daarvoor maar de spatiebalk te gebruiken verschijnt wederom de melding dat er samples geladen worden.

Na het stoppen hiervan weerklinkt een korte onverstaanbare zin, wat vrijwel niets anders dan Fries kan zijn. Dit ritueel herhaalt zich vervolgens nog een keer. Alhoewel deze laatste sample wat langer duurt, blijft het onverstaanbaar. Na wat laden staan we weer in het keuzemenu, de optie Quit mis ik nu toch wel...

Conclusie
Ik sluit me volledig aan bij de woorden in het begeleidend schrijven, grafisch gezien had het zeker beter gekund, vooral het Credits-deel. Aangezien het toch alleen geschikt is voor een MSX Turbo-R zou een leuk effect behaald kunnen worden door middel van het aanwezige CALL KANJI-commando. Maar goed, eventueel kan dat een volgend keer. De samples zijn aardig, zolang je ze kan verstaan, of dat er in elk geval een "vertaling" van te zien is op het scherm. Hoge verkoopcijfers zullen hiermee niet gehaald worden. Het idee is aardig, de uitvoering daarentegen wat minder. Ik sluit dit artikel dan maar af met wat eigen woorden van de maker:

"Deze diskette is gewoon gemaakt voor de fun..."



Haiko de Boer
Vlaslaan 14
9244 CH Beetsterzwaag

Programmeren van de Muziekmodule (1)

Peter van Overbeek, PTC-Print

De muziekmodule begint door het verschijnen van de OPL4 een beetje een ondergeschoven kindje te worden, er verschijnen nog maar weinig nieuwe muziekdisks die dit mooie stukje hardware ondersteunen. Om de muziekmodule niet direct in het vergeethoekje te laten verdwijnen, er zijn tenslotte nog genoeg muziekmodulebezitters die géén OPL4 hebben, hebben wij besloten om een reeks artikelen over de muziekmodule uit de PTC-Print over te nemen, aangezien de meeste MSXers dit vast daarin niet gelezen zullen hebben.

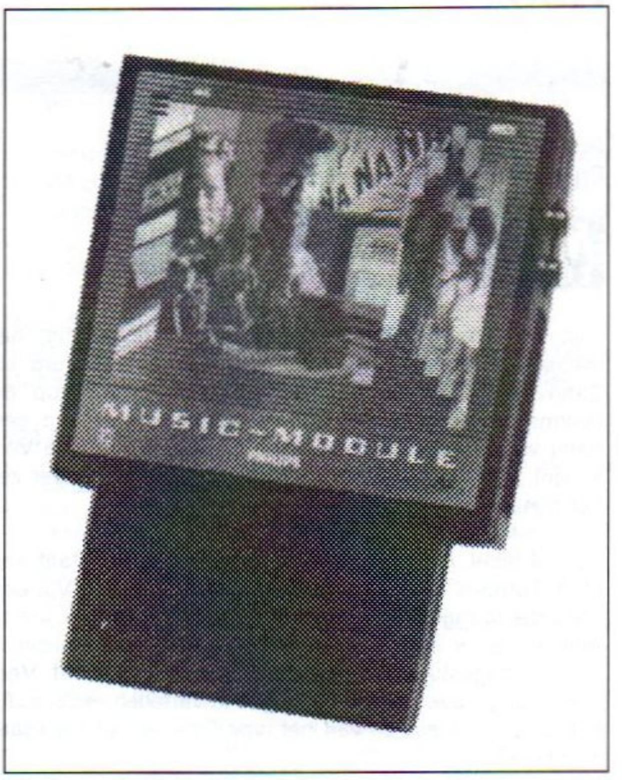
De muziekmodule is een muzikaal genie, schreef Rob Geutskens ooit in een artikel waarin hij de vele mogelijkheden van dit fraaie stukje techniek beschreef. Ook het ingebouwde programma geeft daarvan een goed voorbeeld. De rol van de gebruiker daarin blijft echter beperkt tot het meespelen met de voorgeprogrammeerde muziek. De ware liefhebber zal daarom al snel zelf zijn of haar muziek willen programmeren. De daarvoor benodigde gegevens zijn in deze en enkele volgende bijdragen in XSW-Magazine te vinden.

Door het zeer grote aantal mogelijkheden is het programmeren van de muziekmodule niet altijd even eenvoudig. Hoewel er ook met BASIC leuke resultaten zijn te beluisteren, zal voor het betere werk toch al snel op machinetaal overgestapt moeten worden. Er moeten heel wat registers ingesteld worden voordat de eerste toon klinkt. Om te begrijpen wat er dan precies gebeurt, zullen we eerst doornemen hoe de karakteristieke klanken van verschillende instrumenten eigenlijk ontstaan.

Hardware opbouw van de muziekmodule

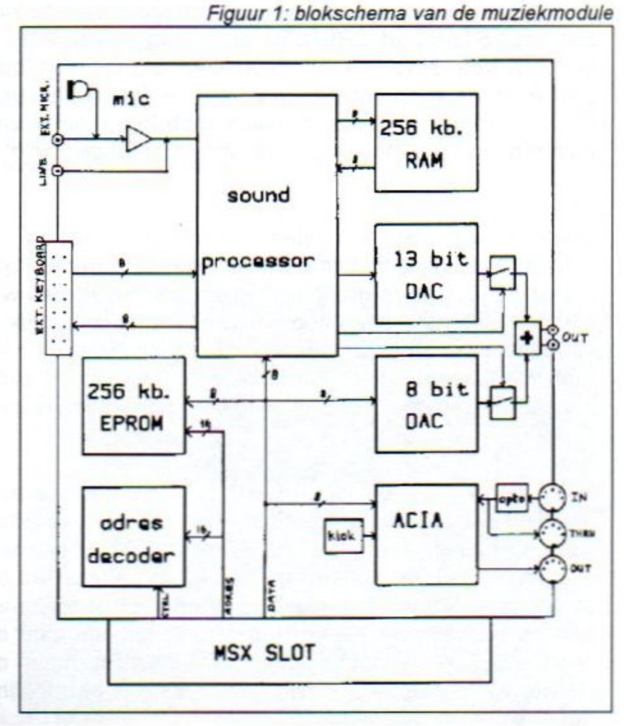
Voordat het programmeren kan beginnen, moeten we eerst de hardware opbouw van de module eens goed bekijken. Zie daarvoor figuur 1. Het hart van de muziekmodule wordt gevormd door de Yamaha soundprocessor Y8950. Deze bevat negen geluidskanalen en een soundsampler. De digitaal opgewekte klanken worden door een 13 bits digitaal-analoog converter (DAC Y3014) omgezet in normaal analoog geluid. Via een elektronische schakelaar, een versterker en een mengtrap komt het geluid op de audio-uitgangen en in de MSX terecht. De soundprocessor bevat een 8-bits analoog-digitaal converter (ADC) voor het digitaliseren van geluiden die via de interne of een externe microfoon aangeboden worden.

De aldus gedigitaliseerde geluiden worden na bewerking opgeslagen in een 256 kbit RAM-geheugen (TMS 4256) onder besturing van de soundprocessor. Ook het aftasten van het externe keyboard gaat via de soundprocessor. Daarvoor bezit deze een 8-bits uitgang en een 8-bits ingang aan de zijkant van de module. Tenslotte heeft de soundprocessor nog vier uitgangen voor algemene toepassingen. Twee daarvan worden gebruikt voor het bedienen van elektronische schakelaars. Op de twee andere (pen 7 en 9) is niets aangesloten.



De muziekmodule bevat nog een tweede digitaal-analoog converter: de DAC0800. Deze 8-bits DAC is via een buffergeheugen met de databus verbonden en kan daarom onafhankelijk van de soundprocessor bestuurd worden. De muziekmodule gebruikt deze bijvoorbeeld voor echo en toonhoogte effecten. De uitgang is met een eigen elektronische schakelaar verbonden aan de audio-uitgang. Deze schakelaar wordt, net als de andere, weer bediend via de soundprocessor.

Figuur 1: blokschema van de muziekmodule



Dan is er nog de ACIA oftewel Asynchrone Communicatie Interface Adapter MC 6850. Deze is verbonden met de MIDI-uitgangen (Musical Instrument Digital Interface) IN, OUT en THRU. Ook deze kan onafhankelijk van de soundprocessor aangestuurd worden. Verder bevat de module een 32 kB EPROM (UPD27256D) waarin het automatisch opstartende muziekprogramma is opgeslagen. En tenslotte zijn er natuurlijk nog adresdecoders, buffers en andere ondersteunende elektronica.

Het adresseren van de hardware
Plaats de muziekmodule in de computer en schakel deze in, terwijl de ESC-toets ingedrukt wordt gehouden totdat het piepje klinkt. De computer zal nu normaal opstarten met BASIC, zodat het toetsenbord normaal gebruikt kan worden. De verschillende onderdelen van de muziekmodule zijn nu te adresseren door de juiste I/O poorten aan te roepen, en wel als volgt:

De soundprocessor kent de adressen &HC0 en &HC1:

OUT &HC0	kiest een register en daarmee een of meer functies,
OUT &HC1	stelt de gekozen functie in of verstuurt klankgegevens,
INP (&HC0)	leest de status (toestand) van de soundprocessor en
INP (&HC1)	leest gegevens, zoals gedigitaliseerde spraak.

De soundprocessor heeft 124 registers waarmee ruim 300 functies gekozen en ingesteld kunnen worden. Daarbij horen ook het besturen van het eigen RAM-geheugen, het aftasten van het externe toetsenbord en het bedienen van de geluidsschakelaars achter de DACS. De ACIA wordt via de volgende poortadressen bestuurd:

OUT 0	voor het instellen van de ACIA-functies,
OUT 1	voor het verzenden van data,
INP(4)	voor het lezen van de ACIA-status en
INP(5)	voor het ontvangen van data.

De Digitaal-Analoog converter DAC0800 heeft adres &HA oftewel 10:

OUT 10	stuurt data naar de converter. Er kan niet gelezen worden.

Het programmeren van de DAC0800
Dat is het eenvoudigste, zodat we daar maar eens mee beginnen. De DAC0800 kent slechts één functie: omzetten van een digitale data naar een analoge spanning. Met OUT 10,N wordt het getal N in het buffergeheugen voor de DAC gezet en meteen omgezet in een spanning van N*2 millivolt op de uitgang. Deze spanning blijft daarop staan totdat het volgende getal voor conversie wordt aangeboden.

Door snel achter elkaar verschillende waarden te laten converteren ontstaat op de uitgang van de DAC een wisselende spanning die als een klank hoorbaar gemaakt kan worden. Om de spanning op de audio uitgang en in de MSX te krijgen moet eerst de elektronische schakelaar achter de DAC gesloten worden. Dat gaat via de soundprocessor als volgt:

```
10 OUT &HC0,&H18: OUT &HC1,1
20 OUT &HC0,&H19: OUT &HC1,1
30 OUT 10,0: OUT 10,255: GOTO 30
```

Regel 10 kiest via register &H18 voor de functie: gegevenstransport via de uitgangen voor algemene toepassingen en stelt uitgang IO-0 in voor output. Regel 20 geeft output op IO-0 zodat de schakelaar gesloten wordt. Regel 30 stuurt afwisselend getallen 0 en 255 naar de converter, die dat omzet naar resp. 0 en ca. 0.5 Volt. Op de uitgang komt dus een blokspanning te staan van 0.5 Volt die als een ratel uit de luidspreker hoorbaar is.

Tabel 1

b4	b3	b2	data	pariteit	stop
0	0	0	7 bits	even	2 bits
0	0	1	7 bits	oneven	2 bits
0	1	0	7 bits	even	1 bit
0	1	1	7 bits	oneven	1 bit
1	0	0	8 bits	geen	2 bits
1	0	1	8 bits	geen	1 bit
1	1	0	8 bits	even	1 bit
1	1	1	8 bits	oneven	1 bit

Wijzig nu eens regel 30 in:

```
30 FOR I%=0 TO 2000: OUT 10,PEEK(I%): NEXT
```

Na RUN komt een merkwaardig gepruttel uit de luidspreker: we horen de inhoud van een stukje van het ROM-geheugen. Nog geen muzikaal hoogstandje, maar de werking van de DAC zal inmiddels wel duidelijk zijn. Later zullen we zien hoe deze nuttiger gebruikt kan worden.

Het programmeren van de ACIA
Met de Asynchrone Communicatie Interface adapter kunnen gegevens in serie over een lijn gezonden en ontvangen worden. De ACIA bevat daarvoor een parallel-serie en een serie-parallel omzetter. Asynchroon betekent dat voor de zender en de ontvanger geen gemeenschappelijk kloksignaal aanwezig hoeft te zijn. Door een verandering op de lijn, veroorzaakt door het startbit, is aan de ontvangstkant te zien dat er gegevens verzonden worden.

Wel moeten eerst de bitsnelheid en het dataformaat aan beide kanten gelijk ingesteld zijn. De ACIA bevat zowel een zender als een ontvanger. De functies van de zender zijn: parallel naar serie conversie, zendsnelheid en woordlengte instellen, start- en stopbits toevoegen en het maken van het pariteitsbit. De ontvanger controleert de aanwezigheid van start- en stopbits, de woordlengte en de pariteit en converteert dan van serie naar parallel. Het resultaat wordt in een buffergeheugen gezet waaruit het gelezen kan worden.

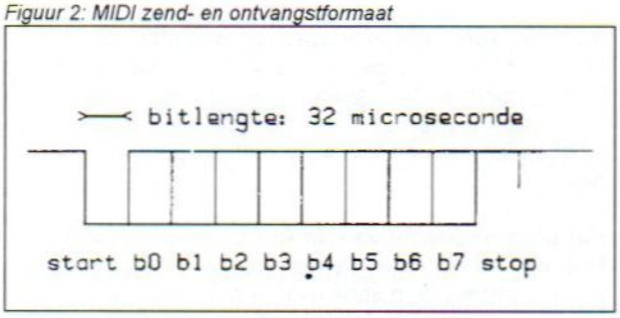
Het instellen van de ACIA
Met OUT 0, <X> wordt de ACIA ingesteld. Dit gaat voor alle functies van zenden en ontvangen tegelijk. Voor elke functie zijn één of meer bits gereserveerd. Alleen een algemene RESET van de ACIA wordt eerst apart gegeven met: OUT 0,3.

Bit 0 en bit 1 dienen om zend- en ontvangstsnelheid in te stellen. De ACIA heeft een eigen kristalgestuurde klok op 500 kHz waaruit deze snelheden worden afgeleid:

b1	b0	zend- en ontvangstsnelheid:
0	0	gelijk aan kloksnelheid, dus 500 kbits per seconde.
0	1	1/16 van de kloksnelheid is 31250 bits per seconde.
1	0	1/64 van de kloksnelheid is 7812.5 bits per seconde.
1	1	dit is de algemene reset van de ACIA.

Bits 2, bit 3 en bit 4 stellen het zenden ontvangstformaat in. Achtereenvolgens worden verzonden: een start-bit, zeven of acht databits te beginnen met bit nul, al of niet een pariteitsbit en één of twee stopbits volgens tabel 1 .
Als bit5=1 wordt een interrupt veroorzaakt als de ACIA klaar is met het verzenden van het laatste teken. Bit 6 controleert het Request to Send (RTS) signaal op pen 5. In de module is dit niet aangesloten, zodat het hier geen functie heeft. Als bit7=1 veroorzaakt een correct ontvangen teken een interrupt. Het MIDI-protocol schrijft een snelheid voor van 31250 bits per seconde, een start-bit, acht databits, geen pariteit, een stopbit en geen interrupts (zie figuur 2).Dat wordt ingesteld met het commando: OUT 0,&B00010101 wat overigens hetzelfde is als: OUT 0,21.

Figuur 2: MIDI zend- en ontvangstformaat



Inhoud van het statusregister
De toestand van de ACIA wordt onderzocht door het statusregister te lezen met INP(4). Ook hier heeft weer elke bit een eigen betekenis:

- Bit 0 Er is een teken correct ontvangen. Nadat het teken met INP(5) is gelezen wordt dit bit weer op nul gezet.
- Bit 1 De zendbuffer is leeg, er kan desgewenst een nieuw teken worden verzonden.
- Bit 2 geeft de toestand van het Data Carrier Detect (DCD)-signaal. De DCD ingang (pen 23) ligt aan aarde, is dus altijd nul.
- Bit 3 geeft de toestand van het Clear To Send (CTS)-signaal aan. De CTS ingang (pen 25) ligt ook aan aarde, is altijd nul dus.
- Bit 4 Er is een teken ontvangen zonder het voorgeschreven aantal stopbits (Frame Error).
- Bit 5 Er is een nieuw teken ontvangen in de ontvangstbuffer terwijl het vorige nog niet gelezen was (Overrun Error).
- Bit 6 Er is een teken ontvangen met een foute pariteit (Parity Error). Na lezen van data worden bits 4, 5 en 6 weer op nul gezet.
- Bit 7 Er werd een interrupt gegeven. De microprocessor kan aan dit bit zien dat de interrupt van de ACIA afkomstig is.

Zenden en ontvangen van data
Zoals hierboven al vermeld gaat het lezen van ontvangen data met de instructie: INP(5). Door regelmatig bit 0 van het staturegister te bekijken kan ontdekt worden dat er een teken in de ontvangstbuffer klaar staat. Ook hebben we gezien dat de ACIA zo ingesteld kan worden, dat deze een interrupt veroorzaakt als een teken ontvangen is. De machinetaal programmeur kan nu een interrupt afhandeling maken die het teken leest en op de juiste wijze verwerkt. Kijk wel eerst naar bit 7 van het statusregister om te zien of de interrupt van de ACIA dan wel ergens anders vandaan komt.

Met OUT 1,<getal> worden gegevens verzonden volgens het met OUT 0 ingestelde protocol. De bestemming kan zijn een instrument met MIDI-ingang maar het kan ook een ander randapparaat zijn met een seriële ingang, zoals een printer of een plotter. Deze moet dan wel op dezelfde ontvangstsnelheid zijn in te stellen als waarmee gezonden wordt. De zendsnelheden waarop de ACIA ingesteld kan worden zijn niet zo gebruikelijk voor dit soort randapparaten. De handige knutselaar zou kunnen overwegen het kristal te vervangen of zelfs omschakelbaar te maken. In de module zit een kristalklok van 2 Mhz met een vierdeler, zodat de ACIA een 500 kHz signaal ontvangt.

Ingangen en uitgangen
Het ingangssignaal gaat via een opto-isolator voor goede ontstoring waarna het signaal zowel aan de ACIA als met een buffer aan de THRU-uitgang is verbonden. Om de opto-isolator goed te laten werken is een ingangsstroom van minimaal 5 mA nodig. Ook de ACIA uitgang is gebufferd. In de ronde DIN-stekers is punt 5 signaalvoerend en punt 4 de retouraansluiting. De goede werking van de ACIA kan getest worden door van ingang en uitgang zowel de punten 5 als de punten 4 door te verbinden. Een getal verzonden met OUT 1,<X> moet dan met PRINT INP(5) weer te voorschijn komen.

ClubWare

Software

Titel:	Omschrijving:		Prijs:
Erix	RS232c Comunnicatie software		17,50
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (Turbo-R + GFX9000)		20,--
4Trax Songbook 1	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,--
CyberSound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,--
Judgement of Sound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,--
Jungle Symphonies	Muziekdisk	(OPL4)	5,--
Unreal World 2	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Triplex	Spel, Tetris-kloon!		10,--
Pixess	Spel		15,--
Babel	Spel, Tetris-kloon!		10,--
Telebasic 2	Diskmagazine		7,50
Telebasic 3	Diskmagazine		7,50
Eurolink 2	Diskmagazine		7,50
Eurolink 3	Diskmagazine		7,50
King's Valley II velden	Add On		5,--

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing Pumpkin Adventure 3 Including Maps en Code	15,--
SP010	Arcade Prof Competition 9000 DeLuxe De joystick met echte micro-switches, zowel voor links- als rechtshandigen. Dubbele vuurknop en regelbare auto-fire!	25,--
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,--

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,--
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235 tbv dubbelzijdig	15,--

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: 0412-690757

Bladen

HNST36	Hnostar Magazine 36, Juli 1996	8,50
HNST37	Hnostar Magazine 37, Oktober 1996	8,50
HNST38	Hnostar Magazine 38, Januari 1997	8,50
HNST40	Hnostar Magazine 40, December 1997	8,50
HNST41	Hnostar Magazine 41, April 1998	8,50

Bij aankoop van meerdere magazines extra voordelig geprijst!

2 Hnostar Magazines	ƒ16,-	3 Hnostar Magazines	ƒ24,-
4 Hnostar Magazines	ƒ30,-	5 Hnostar Magazines	ƒ35,-
6 Hnostar Magazines	ƒ40,-	7 Hnostar Magazines	ƒ45,-

Dit hoeven niet allemaal DEZELFDE nummers te zijn!

Manuals

Art.	Naam:	Prijs:
MA101	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book Engels, 30 pagina's	10,--
MA102	V9990 E-VDP-III Application Manual Engels, 114 pagina's	25,--
MA200	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator) Japans, 29 pagina's	10,--
MA201	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual Engels, 41 pagina's	10,--
MA300	Technical Guide FS-A1GT Japans, 68 pagina's	15,--
MA400	Service Manual: VG 8020/20 Engels, 10 pagina's	5,--
MA403	Service Manual: VG 8235/00/02/19 Engels, 29 pagina's	10,--
MA406	Service Manual: NMS 8280/00/16 Engels, 36 pagina's	10,--
MA500	Service Manual: NMS 1205/00 Engels, 20 pagina's	10,--
MA600	Service Manual: NMS 1421/00 Engels, 14 pagina's	5,--
MA800	OPL4, YMF278B Application manual Engels, 67 pagina's	15,--
MA900	MSX-DOS 2 Nederlands, 37 pagina's	10,--

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij ƒ5,- in rekening, voor rembours bestellingen ƒ15,-.

Bestellingen kunnen worden gedaan bij

MSX-NBNO
Bestel Service
p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
0412-630653 / 0654-642288

Clubagenda

Bijeenkomsten worden elke eerste woensdag van de maand gehouden in Ouderensocieteit "de Krinkelhoek" aan de Oyenseweg te Oss. De avonden duren van 20.00 tot 23.00 uur. De entree is GRATIS.

Bijeenkomsten in 1998:

3 Juni	**1 Juli**	**1 September**
7 Oktober	**4 November**	**2 December**

Voor informatie: Maico Arts, 0412-690757

Te Koop/Gezocht/Bel

Dit zijn onze lezersadvertenties. Bel naar de redactie voor het opgeven van een advertentie of stuur deze per post naar het redactie-adres. Advertenties kunnen zonder opgaaf van redenen geweigerd worden. U heeft géén garantie dat uw advertentie direct wordt opgenomen, het kan in een later nummer komen. Deze advertenties zijn **GRATIS** voor iedereen. Advertenties van abonnees op XSW-Magazine krijgen voorrang!.

Te Koop

Roland SC-55 SoundCanvas. De MIDI-module voor diegene die het verschil niet ziet tussen de witte en zwarte toetsen van een keyboard. Compleet in originele doos met manuals, adapter en kabels. ƒ850,-. 0412-630653/0654-642288, Mari van den Broek.

Gezocht

Enthousiaste medewerkers die samen met ons aan dit blad willen werken. Tekstschrijvers (wij zorgen voor het recensie-materiaal!), Tekenaars (voor de cover!). Heb je interesse en vrije tijd, versterk dan onze redactie. 0412-630653/0654-642288, Mari van den Broek. Reacties via BBS (0412-640358) of Internet (m.broek@tip.nl) ook mogelijk.

